必ずこの本から読んで下さい。

DUNGEONS & DRAGONS®

プレイヤーズマニュアル

オリジナルファンタジーロールプレイングゲーム

TSR, INC.

TSR, INC.
P.O.BOX756
LAKE GENEVA, WI53147

発売元：株式会社　新　和
東京都千代田区岩本町2-6-2

序

今、君の手にしたこの本は君の空想の世界を楽しくするためのゲームです。

"剣をかまえ、歩き回っていた君に突然、巨大なドラゴンが火を吐き、咆哮をあげて襲いかかってくる！"

どうかな？君の想像力は目覚めただろうか？考えてごらん。このゲームは君が今までにプレイしてきた、他のどんなゲームよりも面白いはずだ！

「ダンジョンズ&ドラゴンズ®」(DUNGEONS & DRAGONS®）は、私達が映画を見たり、本を読んだりすることと同様に空想を描くゲームです。

「D&D®」をプレイするだけで、君は小説を読まず、紙に文字を書かずに物語を作っていくことができます。

君と君の仲間達が、すばらしい冒険物語を作りあげる途中で；本を読む事と同様に、中断して学校や職場へ行く事も可能です。冒険は待っていてくれ、望むかぎり続けられます。

このゲームは、いままで作られたあらゆるゲームの中で最も人気があるものです。なぜなのかは、今に分かるはずです。

君が他のゲームや本を買った時に「面白そうだけど、予想とは少し違っているな。」と思った事はありませんか？

「D&D®」の冒険は、あなたの予想を裏切らないでしょう。なぜなら、君自身がこのゲームを作り上げる一人だからです。

このゲームが難しいなどという事はありません。少しばかり読み、そして考えなければなりませんが、それも楽しいものです。

誰も何も失う物が無く、勝利できる事を発見した時、このゲームが楽しいものだとわかるはずです。又、ゲームに慣れてくる事によって、その楽しさがわかってきます。例えば、「コボルドの洞窟」とはどんなものか、ドラゴンはどんなものなのか…など。これらは、慣れるに従いわかってくるものです。

そして、君は他の多くのゲームの様に、一回毎に勝ち負けをきめる事もありません。一度ルールを覚えてしまえば、他に何も必要とはしないのです。

もちろん、君が望むならば、さらに多くのものが用意されています。単なるルールにとどまらず、エキサイティングな冒険、モンスターやキャラクターのメタルミニチュア、さらに経験をつんだプレイヤー用のエキスパートルールなどです。しかし、すでにこのゲームを始める為に必要なものはすべてそろっています。この本と君の想像力です。この二つがあれば充分です。

おっと、もう一つ君がたった今持っているものが必要となります。それは少しばかりの時間です。基本ルールを覚える為に数10分、ゲームのプレイにさらに数時間が必要となるでしょう。おそらく君はさらに多くの時間を費して、君のホビーとしていくかもしれません。でも今は、ただ座って以下を空想してみて下さい。

"君のキャラクターは緑の丘の上に立っている―。太陽は暖かく君の金髪を照らし、心地よい風が髪をゆらしている―。君は何気なく宝石を散りばめた魔法の剣の柄をいじりながら、いつものごとく馬の扱いかたについて口論しているドワーフとエルフにいちべつをくれた。

魔法使いが呪文を覚え終り、出発の準備ができてきたと告げている―。

近くの山の中腹には危険なダンジョンの入口がぽっかりと口を開けている。

そして、その中には恐るべきドラゴンが待ちかまえている。

冒険の時は来た！……"

さあ楽しんで下さい。

FRANK MENTZER　1983年2月

本書の使い方

君は、この本を通して読む事によって、一人で簡単にダンジョンズ&ドラゴンズのプレイの進め方を覚えられます。読み進む内に出てくる色々な事は暗記する必要はありません。最初の2つの冒険は、プレイしながらルールを覚えられる様に設定されています。

ゲームは普通3人以上のプレイヤーによって行われます。君が他の人と一緒に覚えたいのなら、一番良いのは誰か一人がすでにプレイの行い方を知っていて、他の人達に教える事ができる場合でしょう。誰も知識が無い場合、（誰か一人は本書を読み）ゲームの基本を身に付けなければなりません。全員が本書に目を通すのが最も好ましいのですが。

君達全員がキャラクターのプレイを覚えたら、誰か一人はダンジョン・マスター（DM）―モンスターなどの役割をする―とならなければなりません。もう一冊の本は「ダンジョンマスターズ・ルールブック」で、DMが知るべきすべての情報が説明されています。

このセット（プレイヤーズマニュアルとダンジョンマスターズルールブック）はD&D®のゲームの基本プレイにあたっての、全てのルールが記されています。これらのルールの使用により、君のキャラクターは第3レベル（後述）まで達する事ができます。他のセットを買ってルールを拡張する事により、さらに呪文、モンスター、魔法の品物がルールに加わります。

セット#2の「D&D®エキスパートルール」はキャラクターレベル4から14までをカバーし、セット#3、「D&D®コンパニオンルール」はキャラクターレベル15から25までを、セット#4「D&D®マスタールール」はキャラクターレベル26から36までをカバーしています。

これらのセットのルールにより、ファンタジーロールプレイングゲームであるD&D®は、より完全なシステムを完成させていきます。これ等のルールの中には、プレイの方法、ゲームの操作に関するものも有り、これによって君は新しいルール、モンスター、魔法を作り出す事ができます。

Acknowledgements

このロールプレイゲームを作成するにあたり、次の人々の協力があった：Dave Arneson, Brian Blume, Dave Cook, Anne C. Gray, Ernie Gygax, E. Gary Gygax, Allen Hammack, Kevin Hendryx, John Eric Holmes, Harold Johnson, Tim Kask, Jeff Key, Rob Kuntz, Alan Lucien, Steve Marsh, Tom Moldvay, Mike Mornard, Jon Pickens, Brian Pitzer, Michael Price, Patrick L. Price, Poul Reiche, Evan Robinson, Gordon Schick, Lawrence Schick, Don Snow, Edward G. Sollers, Garry Spiegle, Stephen D. Sullivan, Ralph Wagner, Jim Ward, Jean Wells, and Bill Wilkerson.

さらに私の為にこのD&D®の世界に通じる扉を開けてくれたDonald Parson、さらにその中に導いてくれたHarold Johnsonに感謝の意を表する。

DUNGEONS & DRAGONS® Players Manual

by Gary Gygax and Dave Arneson

Revised by Frank Mentzer
Illustrations by Larry Elmore and Jeff Easley

Dedication

This game has undergone a startling metamorphosis from its earliest forms, written for hobbyists, to the current revision, usable and understandable by nearly anyone. The original flavor and intent has been carefully preserved. With the greatest admiration, respect, and thanks, this edition is dedicated to the president and founder of TSR, Inc.: E. GARY GYGAX.

発売元：株式会社 新 和
東京都千代田区岩本町2-6-2

Printed in JAPAN
First Printing-June, 1985
第13版

Table of Contents

Learning how to play DUNGEONS & DRAGONS® games

さあ、始めよう！

〝ダンジョン〟とは部屋とこれをつなぐ廊下が集まってできたもので、ここには財宝が眠り、モンスターがうごめいている。モンスターにも色々な種類があり、その中で最も巨大で危険、そして最も多くの宝物を持っているのが、ドラゴンである。

君はたった今からゲームを始める事ができる。ルールを読む必要もなく、他に誰も必要としない。この本を読み始めなさい。すぐにこのゲームの基本を身に着ける事ができるのである。

〝最初の冒険〟では、箱の中に入っている20面体ダイスのみが必要となる。他のダイスは後に必要となる。君には今、1から20までの数値のみが必要なのだ。次に、紙と鉛筆をそろえてもらえれば、準備はOK！後はこの本を読み進んでいくのである。決して、飛ばし読みはしてはいけない！この本は、手順を追って、君にゲームを紹介していく。読み進むに従ってゲームについて色々と分かってくる。しかし、読む内に出てくる色々な事柄については、いちいち覚える必要はない。

この〝一人用ゲーム〟をやり終える頃には、どのようにして基本ゲームをプレイするかについて理解できるだろう。

この本の残りの部分は、他の人と一緒にゲームをする時の細かいルールである。

多人数でプレイする時は、プレイヤーの一人が、ダンジョンマスター（DM）になる。DMはゲームの進行を行い、他の人は、プレイヤーとして自分のキャラクターを演じる事になる。

このゲームのDMに関する必要な情報は、「ダンジョンマスターズ・ルールブック」に載っている。

〝ロール・プレイング〟とは何か？

このD&D®はロールプレイングゲームである。君は役者（キャラクター）となる。君は、誰か他の人物であって、その人のふりをしているだけなのだと想像してほしい。ただしステージも衣装も必要ない。必要なのは、想像力だけなのである。

このゲームにはゲーム盤はついていない。全く必要ないのである。どんな大きなゲーム盤でも総てのダンジョン、モンスター、君のキャラクターを載せる事は不可能だろう！

さて、ルールを覚える間、君は想像の中で、ある人物の役割（ロール）をしなければならない。後に、他の人達とプレイするようになれば、君は違った人物の役割をし、あたかもその人物であるかのように、他のキャラクターと会話をする事になる。それは、簡単な事である。しかし、まず君はプレイを始める用意が必要である。

君は何の役割をするのか？

想像してほしい：ここは私達の世界とは異なる時間の、異なる世界である。この世界は、昔の我々の世界に似ている。騎士がいて、城があり、科学や技術は発展しておらず、もちろん電気などもない。現在ある、あらゆる種類の娯楽もない。

想像してほしい：ドラゴンが実在している。狼人間が実在している。あらゆる種類のモンスターが、洞窟や廃墟にたむろしている。そして、魔法だって実在するのだ！

想像してほしい：君は強い英雄、有名だが貧しい一人のファイター（戦士、Fighter）である。毎日、君はモンスターと財宝を求めて、未知の地域を探検している。多くの物を手に入れるほど、君はより強力に、有名になる。

●君のキャラクターの基本能力

ゲームにおいて、君のキャラクターの性質を説明する事が必要になる。君、すなわちファイターについて述べれば、「腕力が強く、かなり敏捷だが、頭はそう良くない」となるが、ゲームでは、これよりもうまく説明しなければならない。

これらの説明を、このゲームでは、「能力（Ability, アビリティ）」と呼ぶ（この他に強さ、教養、等がある)。この「能力」は数字で「能力値」として表す。能力値は最高で18、最低で3である（後述)。

君は強力なファイターである。君の「強さ（Strength, ストレングス)」の値は17である（ほとんど最高に近い！)。また、君は「かなり敏捷」で、これは君のすばしこさを表していて「敏捷性（Dexterity, デクスタリティ)」と呼ばれる。ファイターである君は、あまり多くの敏捷性を必要とせず、従ってこの値は11である（平均の少し上)。

このファイターは、あまり頭は良くなく、君ほどではない。そこで、君のファイターの「教養（Intelligence, インテリジェンス)」は9である（平均の少し下)。君のこれらの能力についてメモしておこう。

紙の中程に：17　ストレングス（強　さ）
　　　　　　11　デクスタリティ（敏捷性）
　　　　　　 9　インテリジェンス（教　養）
　　　　　　と書いておく。

また、君は冒険にあたり、色々な装備が必要となるだろう。君はリュックサックのような物にキャンプに行く時にそろえるような品物（食糧、水、ロープ、ランタン、etc.）を持っている。今、君は野外で生き抜く為に必要な装備を総て持っている。

至る所にモンスターがいるので、君はヨロイを必要とする！今、君はチェインメールとカブトを身に着けている。また、君は美しい剣を持ち、ブーツに短剣を差し、これらの装備の正しい使い方を総て知っている。

望むなら、君の戦士に名前をつけてもよい。男でも女でも構わない。

総ていいかい？では、レッツゴー！

君の最初の冒険

君の住む町は、ほこり舞う汚い道が通る小さな所だ。ある朝、君は準備して近くの森へ冒険に向かった。丘には洞窟が幾つかあり、その中には何匹かのモンスターに守られて宝物が眠っている。また、君はバーグルと呼ばれる男がこの洞窟にいるらしいと聞いている。バーグルは山賊のたぐいで、金は盗む、人殺しはするで、君の町を恐怖のどん底にたたき込んでいたのである。彼を捕らえれば、君はもっと英雄になれる！

洞窟の入口に近づきながら回りを見ると、天気もよく、総て平和そうに見える。しかし、モンスターのいる洞窟は物騒で、いつも真っ暗である事を君は知っている。君はランタンとほくち箱（火打ち石と鉄粉を組み入れた箱、マッチはまだ発明されていない）を取り出し、注意深くランタンの芯に火をつけた。やがて少しずつ炎を出し始め、ランタンは輝き始めた。剣を抜き、君は洞窟に踏み込んで行った。

洞窟の中は暗く、カビ臭い。通路が一本、入る口から奥深い丘のような場所へと続いている。進むべき道はこれ一本のようで、君はコウモリや他の未知の生物に警戒しながら、道に従って進んで行った。

突然、君はゴブリンと出くわした！彼は君より小さく、灰色の肌をした醜い小男のように見える。彼もまた君を発見し、金切り声を上げながら、剣を振り回して襲ってきた！君はゴブリンの一撃をかがんでかわし、剣を振り上げた。

もしゴブリンがすぐに襲ってこなかったならば、君は彼に話しかけるチャンスがあったかもしれないが、今や選択の余地はない。君は生き残る為に戦わなければならない。

●攻撃の方法

プレイ中に、君がモンスターと闘おうとする度に、君の攻撃は外れるかもしれないし、打撃を与えるかもしれない。君は上等なチェインメールを着ているので、モンスターが君に打撃を与えるのは難しい。しかし、ゴブリンのヨロイはそれほど上等な物ではなく、彼に打撃を与えるのは、さほど難しくはない。

ゴブリンに一撃を加える毎に、君は打撃判定を行う。20面体ダイスを振り、10以下なら外れ、11以上で命中である（この数値は、後述の戦闘ルールに記述）。

君がゴブリンの攻撃を外すと、ゴブリンは再び君を攻撃し、そしてしくじった。君は再び攻撃ができる。命中したかどうか、ダイスを振る。

君がゴブリンに命中させると、ゴブリンは悲鳴を上げ、通路の奥の闇の中へ走って逃げた（ゴブリンは暗闇でも見る事ができる）。君はゴブリンに手傷を負わせたのだ。

君がもしミスをしたら、とにかくダイスを振り続ける事！ゴブリンは攻撃を繰り返すが、君はかわし続ける。

忘れないように：もし君が命中させると、ゴブリンは逃走する。

●ダメージ（Damage，負傷）とヒットポイント（Hit Point，耐久度）

ゲームで生物（モンスターもキャラクターも）が打撃を受けると負傷する。この負傷の度合いを記録するのがヒットポイント（hp）である。このhpの数値は、その生物がどれだけの打撃を受けたら死に至るかを表している。この数値が大きいほど、その生物は攻撃しにくく、また、死ににくい訳である。

君のファイターは8の耐久度でゲームを始め、ゴブリンが君に打撃を与えなかった為、まだ8のままである。ゴブリンの攻撃は、君のチェインメール、シールドには命中したかもしれないが、貫通できず、君を傷つけられなかった。従って、これらの攻撃は〝外れた〞のである。

●強靱さ：君の健康度

君のファイターは健康で、疲れる事なく長時間戦える。この能力は「コンスティテューション」(Constitution，強靱さ）と呼ばれ、君の「コンスティテューション」は16である（かなり高いが完全ではない）。そして、

コンスティテューションは、hpに影響を与える。

この値が小さいと、君のhpは2から3にしかならず、コンスティテューション18だと、君のhpは10以上だったかもしれない！

先ほど書いた能力値の下に、

16　コンスティテューション（強靱さ）と書き、

紙の上の方、各能力値の上に、

ヒットポイント8と書いておく。

一では冒険に戻ろう一。

ゴブリンを撃退した君は、体が無事なのを確かめ、通路を進んで行った。横道はなく、真っすぐに行くしかない。

進んで行くと、廊下は広い部屋につながっていた。君は注意深くランタンをかざしながら、部屋に入って行った。その時、君の左側の部屋の隅から、シュー!!という音がした。見てみると、およそ3mはあろうかという、大ガラガラヘ

ビだ！そいつの近くの床には、100枚近い金貨や銀貨が落ちている。

ヘビに話しかけても、良い結果が起ころうはずもない。そうかといって、ただ通りすぎるという訳にもいかない。再び君は戦わねばならないのだ。この戦闘では、hpの記録を取る。ヘビは3hpを持つので、君の紙の下の方に〝ヘビ3〞と書いて、その上にヘビのダメージを書き込んでいく。

今回君は、10以上の目でヘビに打撃を与えられる。ヘビはゴブリンほどすばしこくないのだ。しかし、ヘビはゴブリンより大きくタフで、君に打撃を与える確率は高い。

君がヘビに打撃を与えたら、ヘビのhp3を消して、2と書いておく。外したら何もしない。

ヘビは君にかみつき、打撃を与えた!!紙の上の方に書いた君の耐久度8を消して、7にする。

D&D®では、hpの記録にはこの方式を採る。

●毒があるか？

君が戦っているのは、危険極まりない毒へビだ。ゲームでは、毒が君の体に入ったかどうか判定する方法がある。ヘビの打撃を受けたら、再び20面体ダイスを振るべし。結果が11以上ならば、君はヘビの毒に冒される前にかわした事になる（しかし、命中されたので負傷は被る）。もし目が10以下なら、君はかまれた上に、更に毒に犯された事になり、通常の1ポイントの負傷に加えて、更に2ポイント負傷する（耐久度は7から5へ）。

このダイスの判定は、君が危険に対して、これを回避できたかどうかを調べるもので、セーヴィングスロー判定（ST判定）と呼ばれ、後にプレイの多くの局面で使用される。

君のファイターは、再びヘビに攻撃を加える。10以上の目で君の剣はヘビに命中した事になり、ヘビの耐久度から1を引く。外せば何も起こらない。

ヘビは再び君をかんだ！君は更に1の耐久度（hp）を失い、セーヴィングスロー（ST）判定をしなければならない。11以上の目が出れば何も起こらず、10以下なら、更に耐久度2を失うのを忘れるな！

君はもう一度、剣で一撃を加える。もし、まだヘビが生きていたら、そいつは更に襲ってくるが、外し続ける（この戦闘では、ヘビはこれ以上君に攻撃しないが、通常のプレイでは君は何もしない内に殺されている事もある!!）。ヘビは攻撃を続けるが、君をかむ事ができない。君のファイターは何度でも、命中判定を行ってよい。遅かれ早かれヘビは死ぬだろう。耐久度(hp)がゼロになるとヘビは死ぬ。（もし君が、hpゼロになったならば、やはり同様に死ぬ！）

君は負傷したが、今はどうする事もできない。君の傷は、冒険を終え、町で2・3日休めば治るだろう。

死んだヘビに危険はない。君は床に落ちている金貨を拾い集め、持ってきた袋に入れ始めた。見ると、金貨・銀貨に混じって価値のあるプラチナ貨やエレクトラム貨（金銀1：1の合金貨）も落ちている。これは豪勢な宝物である。というのはヘビは普通宝物を持たないからだ。恐らくこれは、過去にヘビに戦いを挑み、そして敗れた誰かの宝物だったのだろう。

宝物は時々隠されている事もあるので、部屋を注意深く探すと、部屋の隅で宝石が1つ見つかった。小さな真珠で、金貨100枚分の値打ちがある！

息を整える為に少し休んだ後、君はランタンで辺りを照らしてみた。一本の通路が更に奥へ続いている。来た方向を見ると遠くの入口に日の光が見える。それは魅惑的ではあったが、君は自分が勇敢なファイターであり、ちょっとした戦いくらいで逃げ出すべきではない、と思い始めた。

しかし、君は既に傷ついているのを忘れないように。用心せよ！他のヘビや、その他の物騒なものに出会ったら、引き帰すべきである。殺されてはいけない！またいつか戦う為に生きるのだ。宝物は待っていてくれる。

しかし君はランタンを高く掲げ、剣を構えて注意深く進んで行った。通路はやがて、別の小さな部屋に続いていた。君が近づくと、明りが見え、人の声が聞こえる…。

君は姿を見られないように、ランタンのシャッターを下ろして光を隠し、注意深く隅から部屋をのぞき込んだ。右の方の壁際に一人の美しい女の人が座っている。君と同じようなよろいを着ているが、剣は持たず、棒の先に鉄球の付いた武器（メイス）を持っている。床の上には火のついたランタンが置いてある。彼女は黙想するか、祈るかしているようだ。その祈りを邪魔しては悪いと思った君は、つま先歩きで通り抜けようとしたが、そのとたん彼女は顔を上げて言った。「こんにちは！ゴブリンを探していらっしゃるの？あなたは多分—あら？ケガしているんですか！手当てしてあげましょうか？」彼女は君を注意深く見つめた。

君は祈りを邪魔した事をわびたが、何故、彼女がゴブリンの事を知っているのか、また一体どうやって傷の手当てをしようというのか、不思議だった。しかし待て！彼女は敵かもしれない。君は剣に手をかけ接近した。すると彼女は立ち上がって言った。

「私はアレーナと申します。あなた同様、冒険者で、クレリック（Cleric, 聖職者）ですの。私は近くの町に住んでいて、ここへ宝物とモンスター達を探しに来たのです。クレリックはご存じ？」

君のキャラクターが何と答えるか想像せよ。町に帰れば、彼女は近所の人なのかもしれないが、君はクレリックについては何も知らない。

君の話を聞いた後、彼女は言った。「ええ、そのゴブリンならあっちの方へ走っていきましたわ。」と部屋から出る通路を指して彼女は続けた。「あのゴブリン、すごい速さでこの部屋を走り抜けて行ったので、ほとんど目に見えないくらいでしたわ。あいつを打ち負かしたのはあなた？神の恵みがあなたにありますように！ゴブリンほどいやらしいものってありませんものね。あなた、クレリックについて知らないようだから、説明してあげましょう。私達クレリックは、あなた同様戦いの訓練を受けています。でも私達は呪文を使えるのです。あなたはちょうど治療が必要みたいね！」

呪文を使う！君はこれについて聞いた事はあったが、詳しい事は全然知らなかった。君はまだ警戒していたが、クレリックが2～3の言葉を唱えながら君の体に触ると、君の傷は魔法の力で回復してしまった！（耐久度を8にしておく）

「気分はいかが？」彼女は言った。「まあ座って休みません？後の為に知っておいた方がよい事を少し教えてあげます」。君は喜んで休む事にして、座った。

「クレリックについて知らないのなら、あなた、魔法使い達の事も知らないでしょうね。彼らは私達と同じ冒険者ですけれど、呪文だけを学んで、戦う事はめったにありません。私達クレリックとは違う呪文を身に着けていて、その呪文も私達のように黙想して得るものではなく、本から学ぶの。町にも2・3人の魔法使いが住んでるけど、数は多くはありません。もしあなたが悪い魔法使いに襲われた場合、あなたはそれをかわせるかもしれないけど、魔法をかわすのは、毒をかわすのよりも難しいのよ。呪文は役に立つけど、とても危険なものなの。

ところで、私が治した傷、ヘビにかまれたようですけれど、大した事がなくてよかったわ。大抵の毒は致死性なのよ。また、毒同様に色々な方法でモンスターは襲ってきますわ。あるモンスターはあなたを麻痺させたり、石に変えたりするのよ。中でもドラゴンときたら最悪だわ！口から火や毒煙を吐き散らすし、これらの攻撃を総てかわす事は不可能なのよ！」

（君のキャラクターは各種の特殊攻撃に対して、異なるST値を持つ。後述）

●カリスマ＝君の魅力

君のファイターは、クリレックとかなりうまくやっている。彼女とはすぐに親しくなった。これは、君のもう一つの能力のおかげである。

この能力はカリスマと呼ばれる。君のファイターは好感の持てる人物であり、カリスマは14である。もし君のカリスマが低かったならば、クレリックは警戒してしまい、手当てなどしてくれなかっただろう。

●知恵＝君の一般常識

クレリックはとても知恵がある。これは教養とは異なり、「知恵」(Wisdom, ウィズダム)という能力である。例えば、突然君の肩に水滴が当たったとする。君の教養は「雨が降ってきた」と教えてくれるが、君の知恵は「雨宿りをしなければカゼをひいてしまう」と教えてくれる。

君のファイターは知恵があまりなく、値は8である。クレリックは17を持つが、体力は弱く、強さは8しかない。このように、冒険者の各タイプは異なる特性を持つ。例えば、魔法使いは高い教養を持つが、強さが足りない。

新しい、2つの能力を紙に書き足しておく。

8　ウィズダム（知恵）
14　カリスマ　（魅力）

●冒険を共にする

君のファイターとクレリックは、話すにつれて互いの事がよく分かり始めた。彼女は、冒険中助け合う為に君に同行すると申し出た。これは、宝物が最終的に両者の間で分けられる事を意味するが、2人の方が危険を乗り切りやすく、宝物もより多く見つけられる。君はこの申し出を受け入れ、新たなる冒険に、2人で次の通路へ入って行った。

並んだまま、君達2人は暗い通路を進んで行った。すると、20フィート(6m)先で、右手に新しい通路が見つかった。注意深くランタンのシャッターを半分下ろし、君達は右に曲がっている通路に近づき、のぞき込んだ。

およそ10フィート(3m)向こうに、ぼろぼろの服を着た4人の獣じみた人間が立っている。しかし、彼らはまるで死んでいるかのように全く音を立てない。彼らは、誰か哀れな犠牲者が来るのを待ち構えているようであった。

君が何か言おうとすると、クレリックが君の腕をつかみ、来た方向を指さした。君達は数フィート後退し、声を聞かれないようにした。

「あれはグール(Ghoul, 食屍鬼)だわ！」彼女はささやいた。「彼らの攻撃が命中すると、体が麻痺してしまいます。グールはアンデットモンスター(Undead Monster)で、生きてもいなければ死んでもおらず、その中間の最も恐ろしいものです。でも、私達クレリックはこのような闇のモンスター達に対して、聖なる力を行使できます。私についてきて、幸運を祈っていて下さい」。

今度はクレリックが先に立ち、再び君達は前進を始めた。のぞき込んでみると、グールどもはまだ君達に気づいていない。アレーナはヨロイの下から首飾りを取り出した。鎖の先には、教会で見かける聖印（ホーリーシンボル）が付いている。彼女は大股で一歩踏み出し、シンボルを掲げて厳しい声で叫んだ。「卑しき者どもよ、行っておしまい！」

彼女が一歩踏み出すと、グール達は素早く襲いかかって来たが、掲げられたネックレスのホーリーシンボルを見るや、ぴたりと立ち止まった。そして、突然彼らは背を向けると、大慌てで横の通路を闇の中へ走り去った。

「追わない方がいいわ」と彼女はつぶやいた。「さっき言ったけど、彼らはとても危険です。道を先に進んだ方がいいわ。今は運がよかったけど、このおはらいはそう毎回成功するものではないの。これは〝ターニングアンデット〟と呼ばれる技で、クレリックだけに備わった力です。さっきのグールは、多くの〝アンデットモンスター〟の一種に過ぎませんわ。他にも、スケルトンやゾンビみたいな、たちの悪いアンデットモンスターが大勢います。あなたがもし一人だったら、多分、待ち伏せされて簡単に殺されていたわ」

「急ぎましょう。一度追い散らしても、少しすれば彼らはまた戻ってきます。相手にするには数が多すぎるわ」。

歩いて行くと、前方の右壁にドアが見えた。洞窟の中では、これは珍しい事なので、君達はゆっくり静かに接近し、ドアを調べてみた。それは木でできていて、鉄の横板がしてあり、金属の取っ手の下に大きな鍵穴がある。蝶つがいは、ドアの向こうにあるらしい。「危険があるようには見えないわ」とクレリックが言った。「だけど、私がドアに仕掛けられている罠の事については、あまり詳しくないんです。でもやってみるだけの価値はありそうね」彼女はドアを開けようとしたが、鍵がかかっているようだった。「あなた、これを打ち破る事ができそう？」

君は少し後戻りし、助走をつけてドアに体当たりしたが、ドアはびくともしない。「何て事でしょう！」アレーナがぼやいた。「多分、この中には素晴らしい宝物があるに違いないのに手に入れる事ができないなんて。私達にはシーフ(Thief, 盗人)が必要です！」

鍵穴をのぞき込みながら、彼女は説明した。「あなたはシーフは悪い人達だと思ってるでしょうけど、決してそんな事はありません。彼等もまた冒険者、何人かは本当にいい人達ですわ。確かに、一緒に冒険している間、財布に気をつけていなくてはならないけれど。彼等はワナを見つけたり、鍵を開けたり、壁を登ったり、色んな事ができるのです。シーフが一緒にいたら、もっとうまくやれるんだけど。それと、魔法使い(MU, マジックユーザー)も助けになります。いつも、こういった人達や、強力なファイターと一緒に旅をするんですけど、今回は不幸な事に、誰も一緒に来ようとしなかったんです」

君達は、もう一度ドアを開けようとしたが、ドアはどうしても開かず、惜しみながらも君達は通路を進んでいった。やがて通路は左に曲がっていて、その先に明かりが見えた！君達は立ち止まり、静かに聞き耳を立てると、話し声が聞こえた。一方は人間の声で、もう一方はゴブリンのようである。

「立て、この能なしの臆病者め！」男の声が怒っている。「ファイターとクレリック、それから他に誰がいたのだ！」

「ああ、どうか御主人様、ぶたないで下さい！」とゴブリンの哀れな声。

「他には誰もいませんでした。本当です！私はファイターを手ひどくやっつけました。そして、すぐに御報告に来たのです！」

ゴブリンのウソは、人間には通用しないようであった。「立てと言っておるのだ！さもなくば、ヒキガエルにしてくれるぞ！どうせ貴様は何もせずに逃げて来たのであろうが。ファイターとクレリックの他には誰もいないのだな、間違いないな？」

「他には誰もいませんでした、御主人様、誓います！」

「ふむ、そいつら2人がうろついているのは厄介だな。しかし、多分だましとる事はできるだ

ろう。戦わずして殺してやるわ…」

アレーナが再び君の腕をつかみ、君達2人は状況を相談する為に、後退した。

「私、あの男の声に聞き覚えがあります！」彼女は言った。「あれはバーグルです。悪い魔法使いの一人です。あの男、ゴブリンに魔法をかけて自分の奴隷にしたに違いありません。でも後戻りすれば私達は安全ですわ。ああ！すっかり忘れていたわ、後ろはもうグール達が戻ってきているわ。もしバーグルが、一人のゴブリンしか連れていないとしたら、あのアンデットモンスターを相手にするより戦った方が利口だわ。それに彼はまだ私達がここまで来ているのに気づいていないわ—今のところは」

注意深く聞いていると、魔法使いとゴブリンが、どうやって君とアレーナをだましとるか相談しているのが聞こえた。君達2人も計画を立てた。魔法使いの魔力は危険であり、アレーナがその呪文と戦う。君の任務は、ゴブリンと戦う事だ。

再び戻って行くと、前方で呪文をつぶやく声が聞こえた。君達は隅から部屋をのぞき込み、黒いローブを着て、ヒゲを生やした背の高い男が部屋に立っているのを見た。ゴブリンは壁際にかがみこんで男を見ている。ローブを着た魔法使いは手を振り上げ、何事かをつぶやいた。—そして突然消えてしまった！

ゴブリンは喜色をたたえ、手をたたいて言った。「おお、御主人様、お見事です！誰もあなたを見る事はできません、馬鹿な2人がどんなに驚くでしょう！さあ、次は私です！私も透明にして下さい、御主人様！」

クレリックがささやいた「今です！彼らがこれ以上何もできない内に！」。そして君達2人は一緒に突入した。ゴブリンは飛び上がって君の攻撃をかわした。外れた！

ゴブリンは2hpを持ち、君の攻撃による命中には、11以上の目を出さねばならない。ダイスを振り、ヘビの時同様に記録をつけていく。

君がゴブリンと戦っている間、アレーナは目に見えない魔法使いのいた辺りを見渡し、空中でメイスを振り回した。そして、そのメイスが何かに当たったように見え、うめき声が聞こえた。彼女はメイスを振り回し続けたが、それ以上は命中しなかった。彼女は呪文を唱えだした。君には彼女の呪文が分からず、戦いに専念し続けた。

ゴブリンは君に命中打を与え、2hpのダメージを与えた。(君の攻撃が命中しても、ゴブリンに1hpのダメージしか与えられない。しかし、ゴブリンのhp〈ヒットポイント〉は僅か2の為、これは不公平と言うべきだ)。君の攻撃がゴブリンに命中したかどうかダイスを振る。君が外すと、ゴブリンは再び攻撃してきたが、これまた外れた。

アレーナは、バーグルを見つけられず、心配そうな表情を浮かべ始めた。突然、離れた部屋の隅から呪文を唱える声が聞えた！

アレーナはその方向に向き直り、メイスを振り回し、叫びながら走り寄った。呪文の声と共に、部屋の隅にローブを着た魔法使いの姿が現れた。その横の空中には、光を発する矢が浮かんでいる。彼はアレーナを指さした。矢は発射され、アレーナに命中した！彼女は悲鳴を上げ、部屋の真ん中で崩れるように倒れた。光を発する矢は消滅した。

もし君のファイターがまだゴブリンをやっつけていないのなら、ダイスを振り続ける。しかし、君が剣を振り回している最中に、ゴブリンは再び君に一撃を与え、さらに2hpを失わせた。耐久度(HP)の記録をゴブリンと君の両方に書く事を忘れないように。もし君のhpがゼロになれば、この戦いは敵の勝利に終わる。君は二度と家に帰る事はないのだ。

君がまだ戦闘中の場合、魔法使いは部屋の隅に引っ込み、次に使うべき呪文を考えている。命中判定を続けよ。その間ゴブリンは外し続ける。

ゴブリンは2hpでゲームを始めた。2回目に君の攻撃が命中すれば、彼のhpはゼロになり、ゴ

ブリンは死んで床に横たわる。君は一人の敵を倒した。しかし、魔法使いが残っている。

ゴブリンが倒れると、魔法使いは不安げな表情になった。君を注視しながら、彼は手を振って魔法の言葉をつぶやき始めた。彼は君に呪文をかけている。

君は彼に走り寄った。彼が呪文を唱え終わる前に一撃加えるチャンスがある事を祈りながら。

しかし遅かった！魔法の力が君の心を捕らえた。

もう一度ダイスを振る。君は対呪文ST判定をしなければならない。目が15以下なら魔法はその力を発揮する。次のセクションの〝結末1〞を読む事。目が16以上なら、君のファイターは呪文を回避した事になり、〝結末2〞を読む。

結末１：君がＳＴ判定に失敗した場合

君が魔法使いの所に駆け寄ると、奇妙な感情が君を襲った。何故、彼を攻撃しなければならないのだろう？彼はそんなに悪い奴には見えない。それどころか、バーグルは愛すべき、いい奴ではないか！君は以前からバーグルと友達であったように思い始めた。しかし、ここはどこで、時間は何時ぐらいなのか、はっきり思い出せない。

「気分はいいかね？」とバーグルは尋ねた。

「君はちょっとの間に、頭に血が上っていたんだよ。もう大丈夫だね？」

「ああ、大丈夫だよ」幾分混乱しながら、君は答えた。「君も大丈夫みたいだな、我が古き友人のバーグル君。そこのゴブリンに少しばかりやられてしまったようだが。ああ、そうだ、そこでグールを見かけたんだっけ。ここを離れた方がいいよ」

「本当かい？それじゃあ、宝物を集めて出て行く事にしよう」とバーグルは答えた。君達2人は、一緒に宝物を集めた。ゴブリンから小さな袋を奪い、アレーナから大きな袋を取った。バーグルは、落ちていた黒いビロードの袋を拾い上げた。「これはゴブリンと戦っている時に落としてしまったんだ」と彼は大事そうに持ちながら説明した。

出発の準備ができると、君は出し抜けに言った。「我々は、このアレーナを連れ出してやるべきじゃないかな？彼女は僕を助けてくれたんだよ」バーグルは答えた。「そいつは結構だが、もう我々は持てるだけ持っているんだ。これ以上の危険はここでは冒せない」それは正しくないと思い、しばらくバーグルと議論したが、彼は、君が彼女にしてやれる事は何もなく、それに彼女を運んで行ったりしたら、足が遅くなり、多分グールに追いつかれるぞ、と説得した。結局、君達は昔からの仲の良い友達のように通路を進んで行った。

通路は、空っぽの別の部屋に出た。2人で探してみたが、何もない。ところが、通路の奥を見ると光が見える！「バーグル君、あれを見ろ！」と君は叫んだ。「あれは、外界への出口に違いないな。先に行きたまえ、勇敢なファイターよ！私はグールに警戒しているよ」とバーグルは答えた。

君達は廊下を進んで行き、日光の降り注ぐ、丘の中腹に抜け出した。腹がぐうぐう鳴って、もう午後である事を君は思い出した。

ランタンよりずっと明るい日光を浴びながら「町へ帰ろうか？」と君は言った。

「よし、帰ろう！」はバーグルが答えた。君は歩きだし、どんなに腹が減ったか、バーグルに伝えようとしたが、彼の返事は君には理解できない言葉だった。君が振り返り立ち止まると、彼は小声で何言かをつぶやき、君に向かって手を上下に揺らしている。一体何をしているのか尋ねてみようとすると、君は突然眠くなった。

総てが、真暗になった――――。

＊　＊　＊

ふと、君は顔に何かを感じて目を覚ました。木の葉が顔に落ちていた。君は洞窟の外で横になっている。午後もかなり遅いようだ。急げばまだ町に帰りつける。しかし突然、君は何事が起きたのか思い出した。バーグル！そしてゴブリンとの戦い、アレーナが倒れて、魔法使いを攻撃しようとすると奇妙に心地よい感じがして―何たる事！君は魔法にかけられたのだ！ところで、宝物はどこだ？君は木の葉を払い飛び起きた。君の短剣と食糧はなくなっている。しかし君の剣はさやに入ったままで、袋もそこにあった。中身は君がヘビから奪った金貨と宝石である。残りは総てなくなっている。恐らくバーグルは君が目覚める前に荷物を盗もうとしたが、何かに追い払われたのであろう。

君はまた、気の毒なアレーナの身に何が起きたのか思い出した。君は、彼女を町へ連れて帰るべきだと思った。町の人達は彼女を救えるかもしれない。もし、もう手遅れだとしても、彼女は正式な弔いを受けられるだろう。君は洞窟に引き返そうとしたが、ランタンの火は消えている。君の袋の中には幸い油びんがもう一つあり、君は再び油を入れて、ほくち箱で火をつけ、再び洞窟に入って行った。

君は一つの空の部屋を通過し、次の部屋でアレーナとゴブリンの死体を見つけた。そして、闇の向こうに暗く、音を立てない人影が――グールだ！君は素早くアレーナの体を肩に担ぎ上げると、走りだした。

グール達は追ってきた。君は、肩のクレリックの重みで思うように走れない。しかし、君は死に物狂いで走り、再び洞窟の外に出た！

君は息を切らして立ち止まり、振り返ってみた。グール達は洞窟の入口まで来たが、外へ出てくる様子はない。君はアレーナの「闇の怪物」という言葉を思い出した。恐らく、彼らは日光を嫌い、夜にしか外に出られないのだろう。君は暗くなる前に町へ戻る為に急がなければならない。アレーナを肩に担いで走るのはしんどかったが、ついに君は、日没と同時に町へ着いた。すぐに君は、彼女を教会へ運んで行った。彼女を救うには既に手遅れだったが、教会の人々と手厚い葬式をし、君の親切に礼を述べて、小さなビンを差し出した。

「これは何ですか？」君は尋ねた。

「もちろん、魔法の薬ですよ！」と教会の人は言った。「これは"回復の薬、ヒーリグポーション"で、傷ついた時に飲めば、我々の呪文同様に傷を治してくれます。この先の冒険の為に取っておきなさい」

教会のクレリック達は再び君に礼を述べ、君は教会を出て町の反対側にある家に向かった。今回の冒険と、そこで得た知識を思い出しながら。

君がSTに成功していたらどうなったのか知りたければ、次を読みたまえ。次も既に読んでしまっていたら、「勝利」を読んでおく。

結末２：君がＳＴ判定に成功した場合

バーグルの魔法は働かない！彼は立ち止まり、驚いた表情になった。

ダイスを振る。目が8以上なら、君の攻撃は命中する。7以下なら君は外した事になる。接近すればするほど、命中は容易となる。接近戦になれば、魔法使いは大して危険ではない。

もし命中すれば、魔法使いは悲鳴を上げて倒れ、死んだ！君の勝利である！

もし外した場合、バーグルは悲鳴を上げ、次の通路へ走り去る。君は追おうとしたが立ち止まった。あの邪悪な魔法使いが待ち伏せているかもしれない。まずはアレーナが生きているか調べ、少し休むのが先である。

君はアレーナの横にひざまずき、調べてみた。なんと、バーグルの呪文は彼女の命を奪っていた！君の新しい友の死を嘆き、彼女を町へ連れ帰り、正式の葬式をする事にした。君はモンスターに警戒し、バーグルが戻った時に備えて、耳を澄ましながら彼女を担ぎ上げたが、何も起こらなかった。

ゴブリンの袋の中には僅かの銅貨しか入っていなかったが、君は床の上に上等な黒ビロードの袋を見つけた。これは戦闘中、バーグルの体から落ちた物に違いない！

開けてみると、中身は貴重な宝石と小ビンであった。小ビンの中身は後で調べる事にして、君は宝石を自分の袋にしまい込んだ。

部屋には他に目ぼしい物も見当たらない。君はアレーナの体を担ぎ上げ、肩に乗せた。更に通路の奥に進むべきか？それとも、引き返すか？

ふと見ると、君が来た方向の闇の中から人影が接近してくる。グール達が戻って来たに違いない！今や選択の余地はない。

魔法使いが既に逃げ去った事を祈って、そちらに行くしかない。戻ってグール達と戦えば、命はない。

君はクレリックの重さによろめきながら、どうにか走りだした。ランタンの光を頼りに走って行くと、空っぽの部屋に出た。部屋を調べている暇はない。君は前進しなければならない。グールが追って来るのだ！部屋を抜け、次の通路に入ると、前方に光が見える！近づいてみると、その光は通路の横道から漏れてきている。そして、その横道をのぞき込むと、なんとその横道は日光のさんさんと照る外界へと抜けている！バーグルの待ち伏せに警戒しながら君は外に出た。そこには生き返るような明るさと静けさがあった。

少し休んだ後、君はクレリックの体を担ぎ、

町へ向かって歩きだした。町に着くとすぐに、君はアレーナを教会へ運んだ。彼女を救うにはもう手遅れであったが、彼女は正式に弔われた。教会の人々は君に感謝し、返礼を申し出た。

君は、バーグルの袋の中の奇妙な小ビンの事を思い出し、それを取り出して、クレリック達に尋ねた。クレリックの一人が小ビンのふたを開け、匂いをかいだ。

「おや、これは魔法の薬らしいですよ。よく見せて下さい。確かにこの匂いは以前にかいだ事があるんだが…思い出した！これは〝巨大化の薬グロースポーション〟です。これを飲めば、1～2時間の間、巨人になれるのです。攻撃の時、敵に2倍のダメージを与えられます。おめでとう！これは大した宝物ですよ」

再びクレリック達と別れのあいさつをした後、君は教会を後にして、町の反対側の家に向かった。今回の冒険と、そこで得た知識を思い出しながら――。

まだ「結末1」を読んでない場合、少し戻って読んでおく。

●勝利

君は、D&D®の最初の冒険をプレイした！

この冒険は、ゲームの基本的な部分を紹介する為に設定されたものである。君はモンスターと財宝を探し求め、ダンジョン内で生き残ろうとした一人のファイターの役をプレイした。君のキャラクターは〝勝った〟のである。

ちょっと考えてみよう。我々はなぜゲームをするのか？それは楽しむ為である。プレイヤー各々は〝楽しむ〟事により、勝利した事になる。たとえ、君のキャラクターが死んだとしても、楽しく過ごしさえすれば、〝勝った〟事になるのだ。

ロールプレイングゲームにおける勝利は実際の生活のそれと似ている。君はしたい事をして、それに従って生きるのだ。楽しみは〝行う〟事であり、〝終える〟事ではない。

今まで読んできたのは、ゲームと思うだろうか？それとも物語と思うだろうか？答えはその両方である。ゲームについてもっと学んでいけば、ずっとゲームに近づくだろう。読み進んでくれたまえ。

最も大事な事は、ゲームルールを使いながら、君が、君自身の想像力の使い方を覚えた事にある。邪悪な魔法使いバーグル、賢いクレリックのアレーナ、そして危険なガラガヘビと床の上の金貨の山、激しいゴブリンとの戦い、それらを君は心に思い浮かべる事ができたろうか？

この想像力がD&D®で最も大切な事である。

性格(アライメント)：
キャラクターとモンスターの行動

ここでちょっと、君のキャラクターがいかに行動したかを考えみよう。君のファイターは「正義感（ローフル）の強いキャラクター」であった。彼は常に正しい事をしようとした。彼は危険も顧みず、アレーナの体を町へ返してやろうとしたではないか。一方、マジックユーザーやゴブリンはカオティックであった。彼らは、君が生きようが死のうが気にも留めない、自分勝手なやからであった。

ゲーム内で、これらのキャラクターがいかに行動するかを決定するのが〝性格〟である。君のファイターの性格は「ローフル」と呼ばれる。彼は他の人を守り、モンスターに立ち向かうだろう。クレリックのアレーナもまたローフルであった。これが、君達が仲良くなった理由の一つである。君のカリスマは、君が初めて彼女にあった時、心証を良くするのに役立ったが、もし君の性格が違っていたら、ああは仲良くなれなかっただろう。

マジックユーザーバーグルは君とは異なった性格を持つ。彼はローフルの反対「カオティック」であり、自分の事しか考えず、人から平気で物を盗む。大抵の人は「カオティック」を好まず、よって君とバーグルが友達になる可能性はまずない（呪文の力による以外は）。

モンスターもまた性格も持つ。ゴブリンとグールは「カオティック」であった。しかし、ヘビは実際にはローフルでもカオティックでもない。この性格は「ニュートラル」と呼ばれ、自身を守るか、あるいは自身を助けてくれた誰かを守る為に戦い、自己の生存を第一に考える。ニュートラルは自分の利益で行動するので馬鹿ではない（性格は教養とは無関係）。それはただ、ローフルとカオティックの中間というだけである。

性格については、この本の後半でもっと詳しく説明する。

次になすべき事

君は更なる冒険を一人でできる！この冒険は君のキャラクター、ファイター、一人用に設定されている。しかし、この冒険を行う前に、君はファイターに関する、更に幾つかの事柄とダイスの使い方を知っておかねばならない。

君のファイターの特徴、hp、各能力値、ST値等は、総てキャラクターシートと呼ばれる紙に記録する。（本書の末尾を見よ）

また、この本の中ほどにはファイター以外のキャラクターのデータも載っているが、これらは多人数時に使う。君はこれらのデータをキャラクターシートに書き写す訳だ。一人用冒険に際しては、ペンではなく、鉛筆を使う。これら行動記録は一時的なもので、書き直す事もあるからである。

総てのダイスを出しておく。さあ、準備は総て整った。

キャラクターシート

キャラクターシートを見よ。まずシートの一番上〝プレイヤーズネーム〟に君の名前を書く。次の〝キャラクターズネーム〟に君の名と同じものか、別に自由に作った名前を書く。

君のファイターは、ローフルであるので、〝アライメント〟には〝ローフル〟と記入する。この性格は、一度決めたらそれを守り、変えてはならない。

〝クラス（class)〟は君のプレイするキャラクターのタイプである。この場合「ファイター」と記入される。この〝クラス〟も変更される事があってはならない。

君はこのゲームの初心者であり、〝レベル〟は1と記入する。このキャラクターの〝レベル〟に関しては、後で詳しく説明する。

〝アーマークラス（Armor Class)〟は君の防御力を表し〝AC〟と略される。これは、9以下の数字で表され、数字が小さいほど、敵の攻撃をかわせるチャンスは大きくなる（すなわち安全）。シートの盾の形をした欄に記入する。君のファイターは丈夫なヨロイを着ていて、ACは4である。

〝ヒットポイント（Hit Point)〟の欄に君のhpを書き入れる。君のhpは8であり、これが君の最大許容損害度である事は知っての通りである。

右上の欄の〝ダンジョンマスター（DM)〟は、他人数の時にDMを務める人の名を書く。DMはモンスター等を操作するが、今は必要ないので、この欄は空けておく。

右上にある四角はキャラクターの外見又はシンボルでゲームには直接関係ない。キャラクターの絵を書いてもよし、キャラクターのシンボル（ホーク、Hawkという名のキャラクターなら、タカの絵）を書いてもよし、また、空っぽのままでも構わない。シートの中央は、君の能力値、ST値を記入する箇所である。

アビリティスコア
(Ability Score, 能力値)

次に君のファイターの能力を、詳細に眺めてみよう。君のファイターは以下の能力値を持つ。

17	ストレングス	（強　さ）
9	インテリジェンス	（教　養）
8	ウイズダム	（知　恵）
11	デクスタリティ	（敏捷性）
16	コンスティテューション	（強靭さ）
14	カリスマ	（魅　力）

君のファイターは既に作られたものであった為、これらの能力値も最初から決まっていたが、他のキャラクターをプレイする時には、別な値を使う事になるし、それ以外の全く新しいキャラクターを作り出す時にはダイスでその値を決める事になる。（後述）

D&D® の総てのキャラクターは、上記の6つの能力値を持つ。この能力値は3～18の範囲で6面ダイス3つの合計である。

修正値

シートの〝アビリティスコア〟の隣には〝修正値〟の欄がある。能力値が平均より高いか低い場合、プラスかマイナスの修正値が与えられ、ゲーム内でのダイスの目に影響を与える。能力値9～12は平均値であり、修正はない。

●ストレングス（強さ）

「ストレングス」のポンイトが低い場合、攻撃の際マイナスの修正を受ける事があり、モンスターへの打撃を与える事が困難である。しかし、君のファイターはより強力な「ストレングス」を持ち、これによる修正は＋2である。この修正は戦闘、力仕事（ドアを打ち破る、岩を持ち上げるetc.）に役立ち、戦闘に際しては、この＋2の修正を命中判定に加える事ができる。

●インテリジェンス（教養）

君のインテリジェンスは平均であり、修正はない。また、君はそのインテリジェンスで、2つの言語を話せる。一つは「一般語」と呼ばれる、いわゆるD&D® ゲーム内での共通語である。他方、君のファイターは「性格語（アライメントランゲージ)」と呼ばれる言語を使える。これは、同じ性格の人にしか通じず、プライベートに話したい時に用いる。君の最初の冒険では、君とアレーナは〝ローフルランゲージ〟で会話する事ができた。〝カオティックランゲージ〟を使うバーグルは、君達2人の言葉を理解できなか

った。シートの下の方の"使用できる言語"に君の使える言語を記録しておく。

●ウィズダム（知恵）

君の「ウィズダム」のポイントは8で平均以下の為、−1の修正を受ける。ゲームでは、君は対呪文ST判定時に、ダイスの目から1を引かねばならない。

クレリックのアレーナは、その高いウィズダム故にST判定時にプラスの修正を持っていたが、命中判定時にマイナスの修正を持っていた。彼女は強さが足りなかったのである。

●デクスタリティ（敏捷性）

君のデクスタリティは平均で、修正はない。もし君がデクスタリティが低い、鈍い人間ならば、飛び道具（石弓・弓など。この本の巻末で紹介）を使う時、不利になり、接近戦になっても反応速度の点でモンスターの遅れを取るだろう。

●コンスティテューション（強靱さ）

君のコンスティテューションは高く、+2の修正がある。冒険中説明した様に、君のhpは8である。しかし、これはコンスティテューションの修正があっての数字であり、もし君にこれだけのコンスティテューションがなければ、君の耐久度は6、ないしそれ以下だったろう。

高いコンスティテューションは高いhpを意味するのだ。

●カリスマ（魅力）

君のカリスマは高く、他の人に会って話かけたりする時に+1の修正が付く。

君のカリスマは、他人の反応に影響を与えるのである。相手は恐らく君に好意を持ってくれるだろう。

セーヴィングスロー（ST判定）

最初の冒険では、君は毒に対するST判定と、呪文に対するST判定を行った。

君は色々な特殊攻撃を回避しようとする度に20面体ダイスを振る。結果が君のキャラクターのST値以上の時は、君はその攻撃をかわした事になる。

ST判定の種類には、上で挙げた2つの他に、ワンドに対するもの、麻痺に対するもの（グールに攻撃された時など）、そしてドラゴンブレス（竜の吐き出す息）に対するもの、合わせて5種類あり、それぞれ数値が違う。

ところで、ドラゴンブレスはとても危険なので、君の最初の冒険には登場しなかった。

ほとんどのキャラクターにとって、最も成功の容易なSTは、毒とワンドに対するもので、最も困難なものは、ドラゴンブレスに対するものと、魔法の呪文に対するものである。ST判定については、より細かなルールがDM用ルールブックにある。

特殊能力（Special Abilities）

君のキャラクターは、他のいかなるタイプのキャラクターよりうまく戦えるが、これは"特殊能力"とは呼ばない。他のキャラクター達は、君ほどうまくは戦えないが、生き残り、成功するにあたり、特殊能力を持つ。これらの各キャラクターの特殊能力については、各キャラクタークラスに説明がある。

例：クレリックは、アンデットモンスターをターンする事ができ、MU（マジックユーザー）は（シーフやエルフが行えるように）呪文が使える。シーフは鍵を開けられる。

戦闘表（Combat Chart，コンバットチャート）

君は既に、モンスターに打撃を与えるにはどうしたらよいか知っている。この方法を「命中判定」と呼び、この命中判定には、常に20面ダイスを使う。

この表は、グループゲームをするまでは不必要である。一人用ゲームでは、命中数値（各種修正を総て含む）が既に与えられているからである。

しかしグループゲームでは、この表を使ってちょっとした手順を踏まねばならない。D&D®ゲームでは、総ての生物はヨロイを着ているかどうかで、アーマークラス（AC）が定められている。戦闘表のターゲットACの下の数字以上の数を出せば命中である。そして、続けてダメージポイント決定のダイスを振るのである。

これで最も重要な説明を終わるが、次の"所持金"と"経験度（エクスペリエンス、Experience）"の所は注意して読む事。

魔法の所持品（マジックアイテム）

君が魔法の物品を手に入れる度に、それをこの欄に記入する。この魔法の物品は、最初の冒険で手に入れた、魔法の薬（ポーション）も含む。この欄に「ヒーリング」と書いておく、が「結末1」で得た宝である。恐らく君は、バーグルの呪文に敗れたのであろうと思われるので、便宜上この結末を使う。次の一人用冒険では、君はこの薬が必要となるであろう。

普通の装備（ノーマルアイテム、Normal Items）

ここには、君のキャラクターの持っている装備のリストを書いておく。下記のリストを、この欄に写しておく事。今のところは、その装備の価格、出どころは気にせずともよい。

君はバーグルに装備を幾らか盗まれたが、再びそれらと同じ物をそろえている。

家にスペアがあった、とでもしておこう。

〈君の装備リスト〉	
油ビン	×2
ほくち箱	×1
ロープ（50フィート）	×1
皮のリュックサック	×1
食糧（通常食）	×1
水袋（革製）	×1
ランタン	×1
たいまつ	×2
小袋	×2
大袋	×1
チェインメール	×1
シールド	×1
ダガー	×1
スオード	×1

その他のメモ

この欄は、君のキャラクターがどこに行き、何と会ったのか、の覚え書きをしておく。君のファイターの場合、ここには「町の近くの洞窟：邪悪なMUバーグルと会う」と書いておく。冒険を続けるにあたり、色々と書き込んでよい。

所持金と財宝(マネー、トレジャー)

君はヘビを殺した時に、沢山の金貨や銀貨を見つけ、ゴブリンを倒した時に、少しばかりの銅貨を得た。しかし、バーグルがその大半を盗んだ為、君はその内の一部を家に持ち帰った。

この欄には、君の持つ宝物と所持金をメモしておく。また、D&D® ゲームには価値の違う数種類のコインがある。

プラチナ貨　(pp)
金貨　(gp)
エレクトラム貨　(ep)
銀貨　(sp)
銅貨　(cp)

上から順に価値が高い

上記の略語（pp, gp etc.）はゲームで頻繁に使うので、よく覚えておく事。さて、君が冒険で得た宝物を書き留めよう。

以下を書き写す。

pp　：　7　　1gem　：100gp
gp　：　50
ep　：　20
sp　：　40
cp　：100　　合 計：200gp

上記で、合計を出すには、D&D® ゲーム世界での貨幣交換システムについて知らなければならない。下記の表を見て学んでほしい。

〈貨幣交換レート〉

100cp＝1gp	2ep＝1gp
10sp＝1gp	5gp＝1pp
1pp = 5gp = 10 ep = 50 sp = 500cp	

冒険中に宝物を見つけたら、別紙に書き留めておき、冒険の最後にリストに加え、新たな合計値を出す。

冒険では、貴重な宝物を探し出す事。何でも持つと、より高価な貨幣を見つけた時に、一部を捨てなければならない事になる。cpを最初に捨てて行く事は言うまでもないが。

経験(エクスペリエンス、Experience)

ゲームでは、君のキャラクターは一つの冒険をやり遂げる度に、より力をつける事になる。この「力」の尺度となる数字が経験ポイント(XP)と呼ばれるものである。君のキャラクターは、ゲームを始めたばかりの時には経験ポイントを持っていなかった。しかし、最初の冒険で君は大ヘビとゴブリンを殺し、そして幾らかの宝物を得た。君はこれらの各々について経験ポイントを得る。

まず、君の得た宝物は200gpであるので、君は200xpを得る(宝のgp分だけxpは手に入る)。次に、モンスター（大ヘビとゴブリン）を殺した分で更に30xp（15xpずつ)、合計230xpであるが、これは最終トータルではない。君はファイターであり、平均を上回る「強さ」も持っている為,xpに＋10％の特典を受ける。君は230xp稼いだので、特典はその10％の23xp。よって最終トータルは、253xpである。これをシートの経験欄に書いておく。

冒険で得たxpの大半は宝物によるもので、モンスターを殺した事によるものは少ない事に気づいただろうか？できるだけ殺す事は避け、だますか、魔法をかけるかしてかわすのが、賢いやり方なのだ。時には戦いを避ける事ができるが、しかし、君は宝物を得る為には多くのモンスターと戦わねばならなくなる。

シートの〝レベル〟の欄を思い出してほしい。この〝レベル〟はxpと関係があり、もし君が十分なxpを集めたら、君のレベルは上がる。

君のレベルが上がると、君は更に強くなる。このレベルの上昇が起こる度に、君は追加の耐久度 (hp) を得る事ができ、ST判定による成功がより容易になり、また、モンスターへの命中がより容易になる。君のレベルが高いほど、君は生き残り、多くの宝物を集める事ができる。

経験欄の下に〝2000〟と書いておく。これが、差し当たっての君のゴールだ。君が冒険の結果、これだけのXPポイントを集めたら、もはや君は1レベルではなく、より強力な2レベルキャラクターとなるのだ。これは一度得たxpは失う事なくどんどん蓄積していくという事である。

恐らく君は、毎回強力になりながら、レベル3、4、5～と出世していくだろう。最終的に人間型キャラクターは36レベルまで到達し得る。(100回以上もプレイする必要があるだろうが！まぁ、この低いレベルでは、必要なxpは倍々していく。3レベルには4000xp、4レベルには8000xpも必要なのだ)

さて、君はキャラクターシートの使い方をマスターした事になる。ちょっとストップして、読み返そう。このキャラクターシートには、君が正しくキャラクターをプレイする為の情報が詰まっているのだ！

Solo adventure

ダイス（Dice）

―このセクションはとても重要である。注意深く読みたまえ―

君は今、形の異なる６つのダイスを持っている。d4、d6、d8、d10、d12、そしてd20である。これを取り出して、見てみよう。

d4はピラミッドのような形をしており、振った時に、一番下に来た数字がその目となる。他のダイスはいずれか一つの平面が上を向くようになっており、それが目となる。

d10は、少し特殊な使われ方をする。このダイスは、一つの面に〝0（10ダイスもあるが）〟と打ってあるが、これは〝10〟と読む。

また、d10はパーセンテージ決定（1～100までの数値の決定）に使われる事もある。この場合、2回振る。1回目は10の位を表し、これが〝0〟だと10の位はゼロである。もし、2回とも目がゼロだったら、、結果は100とする。例えば、5の次に3の時は53、逆の時は35である。

我々は今後、ダイスの種類を表すのに略語を使う事にする。〝d〟の次にダイスの面数を書くのである。例えば、d8は、8面ダイスを表す。

また、dの前に数字が書かれていた場合、それはダイスを使う回数で、その回数だけ使った後、目を合計する。すなわち〝2d4〟は4面ダイスを2回使い、その結果を合計する事を表し、合計は2～8となる。

また、10面ダイスを2回使いパーセンテージ決定を行う事を〝d%〟と表す。

〈例〉

d%	10面ダイスを10の位の為に1回、1の位の為に1回振る。
4d8	8面ダイスを4回振る
9d12	12面ダイスを9回振る
1d20	20面ダイスを1回振る

時として〝d〟に続く数字はダイスの種類を表さない事もある。例えば、〝1d3〟とある場合、結果は1～3となるのであり、これは、1d6として、その結果を2で割ればよい事になる（端数切り上げ）。同様に1d2は1d4の1/2、1d5は1d10の1/2となる。

さて、総て読み終わったら――

君は、次なる冒険の準備ができた事になる！では、ページを進めよう。

4面ダイス

6面ダイス

8面ダイス

12面ダイス

20面ダイス

以下の一人用冒険で、君はモンスターと宝物を探してダンジョンを探索する事になる。パート1は町での買物、パート2は戦闘に関するより細かなルール。そして、パート3において、君はダンジョンへ入って行くのだ。君はしばしば選択の余地を与えられ、その内の一つを選ぶ事となるだろう。各選択には数字があり、その数字の所の文を読めば結果が分かる。では、君の冒険の始まりだ。

パート１：町での取り引き

君は、前の冒険での傷をいやすため、町で数日を過ごした。前の冒険で宝物を沢山見つけたので君はもっと上等なヨロイを買いに町へ行く事にした。

ヨロイ屋のボルドウィックを君はよく知っている。彼は陽気だが、髪には白いものが混じっている。君は、まだ若くて愚かだった頃、彼の庭の大きな木からリンゴを盗もうとした時の事を思い出した。

「やぁ、これはこれは！」君が店に入ると彼は出迎えた。「ここんところ、どうしたんだね？すっかり大きくなったじゃないか！」

君は若い頃の事を2、3分立ち話しして体に合うヨロイがあるか彼に尋ねた。「おおあるとも！ええと、ちょって待てよ、あれは…」。彼は、あらゆる種類のヨロイの棚を押し分けて何かを探していた。そこには何ダースものヨロイのセットがあったが、その多くは修繕が必要だった。

「そうれ、あったぞ！」彼は金属製の装具を棚から引きずりだした。「こいつを着てごらん」

今、君の着ているヨロイは、鎖（チェンメール）でできており、君の体の大部分を包むように作られていた。しかし、彼の出してきたヨロイは違っていた。うまく工芸された金属具がたくさんあって、鎖と皮で固定するようになっている。

「見ての通り、プレートメール（甲冑）だよ。1週間か2週間で仕上がる。着てみるか？合うと思うがね」。君は奥の部屋に入り、着ているチェンメールを脱いで、新たな重いヨロイを着てみた。案の定、それは体によく合っていた。まるで君の為に作られているようだ。金属具は皮ひもと鎖で体に掛けられ、頑丈なヨロイとなった。しかし、今まで着ていたチェンメールに比べて、2倍の重さがある。

ボルドウィックは君の周りを歩いて具合を見ると、炭チョークを持ってきて、ヨロイのあちこちに手直しする時の為に書き込みを入れた。

「よく似合うよ。ここと、ここをちょっと直してと…今まで着てた方のチェンメールは、こっちで引き取ろうか？いい物だったらしいが」

「ちょっと待ってよ！」君は答えた。「これよりもっと軽いのはないの？これは全部着こんだらあまり宝物を持てなくなっちゃうよ」

「うーむ、だがね」彼はなだめるように言った。「今までより頑丈なよろいが欲しいのなら、これを着るしかないよ。もちろん、魔法のよろいなら話は別だが」。甲冑は君のアーマークラスを今までのAC4からAC2に上昇させる（キャラクターシート欄参照）。確かに彼の言う通り頑丈だ。

「分かりました。で、幾らですか？」

「本来は75gpだがね。あのチェンメールは引き取ろうか？」

「はい、そうして下さい。で、幾らですか？」

「そうさな、おまえさんとは古いなじみでもあるし…、チェンメールの分を差し引いて50gp？」

君はカリスマを使いながら、しばらく彼と話し合い、値段を下げさせた。「分かった、分かった！」彼は最後に言った。「チェンメールの引き取り込みで金貨30枚。ただし、おまえさんは、また武器やよろいが入り用になった時には、最初にこの店に来ると約束する。いいかね？」彼は不平を言いながら奥に引っ込もうとしたが、途中で振り返って言った。「そいつは火曜日には仕上がるよ。金は出てく時に店の者に払ってくれ‼」

君のキャラクターシートの所持金の欄から、30gp分を差し引いておく。金貨で払ってもよいし、他のコインで払ってもいい。装備リストも書き変える。ACを2にしておく。

君は2、3日後、店に行き、重いプレートメールを受け取った（火曜日より遅くなったが、君は待った）。次に君は他の冒険者を探し回って時間を費やしたが、全然見つからなかった。会う人は、皆、快適な生活を送っているか、傷をいやすかしている。結局、君は装備を抱えながら一人で、近くの洞窟へ新たなる冒険に出るべく、ある朝出発した。危険なグールの事を思い出しながら―。

パート２：戦闘

君は今やダンジョンに入る為の準備が整ったが、最初に戦闘について、もう少し詳しく知らねばならない。君は既に、モンスターに攻撃を食わせる方法を知っている。

君は1d20して、その結果を、説明の中にある命中数値と比べる。結果が、その数値以上なら命中であり、ダメージ決定のダイスを振る。

●もっと多くのダメージを与える!!

最初の冒険では、君はモンスターに命中打を与えても、1ポイントのダメージしか与えられなかった。しかし、これから君は1d6（6面ダイス1回）して、相手に与えたダメージを決める事になる。前回と同様、ダメージの数値を記録しながら、耐久度からその分を差し引いて書き直していく。

●モンスター

モンスターもまた、君により大きなダメージを与えられる。一人用ゲームでは、君は別紙にモンスターの耐久度を記録していかねばならない。グループゲームでは、この処置はDMが行う。

あるモンスターは君同様、相手に1d6の損害を与えるが、それより多く損害を与えたり、少ない損害を与えるものもいる。君がモンスターと出会う度に、以下のような情報が得られる。

ゴブリン：17　D　：1d6
君　：12　hp：4

モンスターの名の次の数字は、モンスターが君のファイターを襲う時の命中数値で、〝D〞は命中時に、モンスターが君にどれだけのダメージを与えたかを決定する、ダイスの指定である。hpはモンスターの耐久度である。

この例では、君の12以上の目でゴブリンに命中を与える事になる。それから君は1d6してそれに＋2（強さの修正）を加えて与えるダメージを決め、ゴブリンの4hpからそれを引く。この結果ゴブリンのhpが0以下になればゴブリンは死ぬが、1でもhpが残っていたら、ゴブリンは反撃してくる。君が、ゴブリンの攻撃の代わりにダイスを振り、17以上の目を出すと、ゴブリンは君に命中を与えたのであり、1d6して受けるダメージを決め、君のhp8から差し引く。

戦闘チェックリスト

君がモンスターと戦う時に必要になるだろう情報リストはモンスターの説明の下に書かれている（上の例のようなもの）。正しくプレイしているかを確認する為、戦闘時には、このリストを参照する。

●記録

戦闘時の損害記録には、別紙と鉛筆を用いる訳だが、宝物を発見した時も、その内容を書き留めておく。経験ポイントは冒険の最後に算出されるが、その為には、君のキャラクターが倒したモンスターのリストも必要となる。

●死亡した場合

君のキャラクターがモンスターによって殺されたら、それが冒険の終わりとなる。しかし、これはゲームの終わりではない！君は新しいファイターでもう一度やり直せる。このようにして、2度目のゲームを始める時には〝殺される〞以前に持っていた宝物は総てシートから消去する。なぜなら、君は、そのキャラクターを全くの最初、白紙の状態から始めなければならないのだから。

君は「回復の薬」を持っているのを忘れないように。君が傷ついたら、これを飲んで、総ての傷を治す事ができる。君は直ちに耐久度を8に戻せる訳だが、この薬は一度分しかなく、一回だけで使い果たしてしまう。

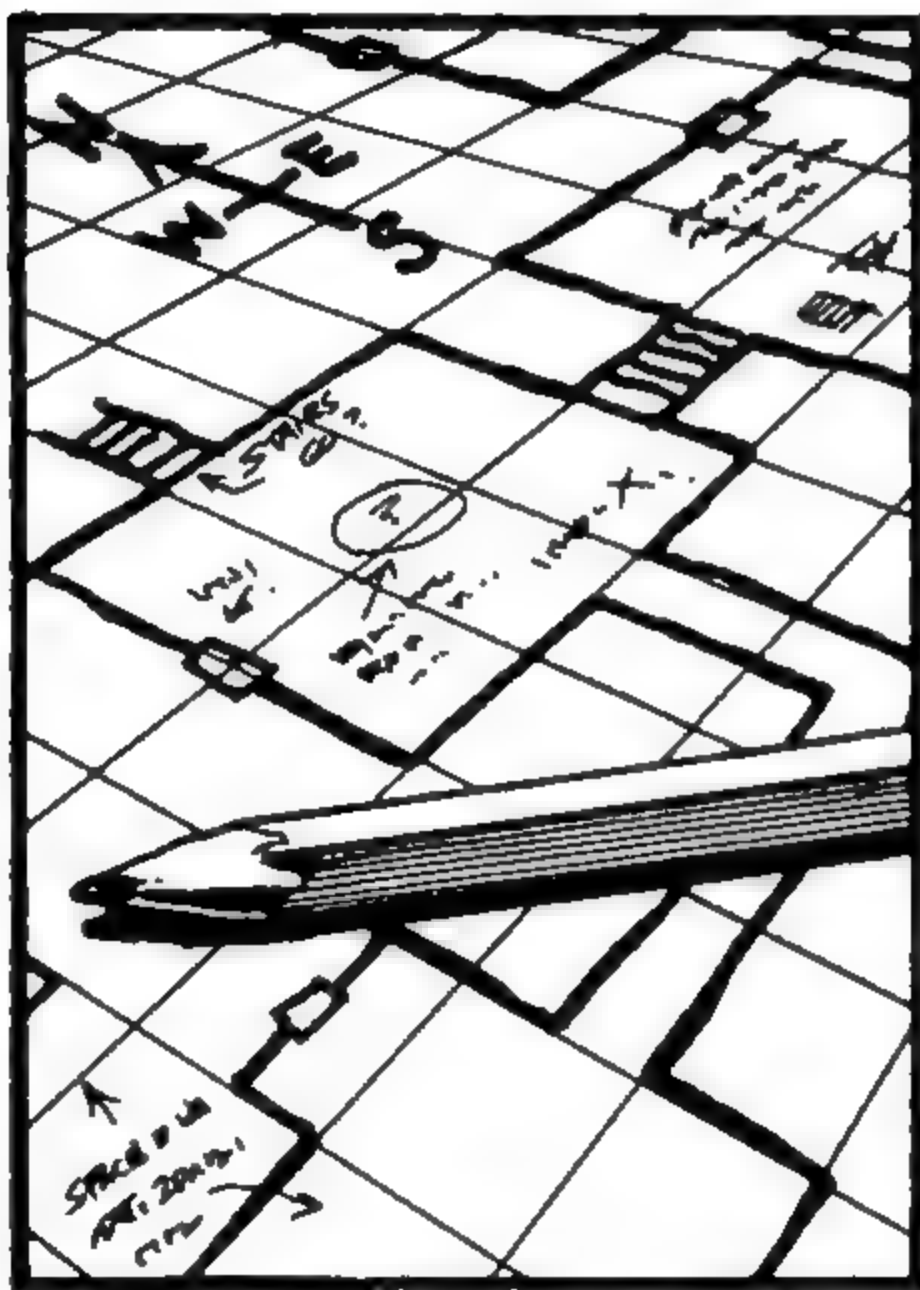
君はこの薬をいつでも望む時に飲めるが、できるなら耐久度が残り2〜3になるまで、取っておくのがよいだろう。また、これを戦闘中に飲む場合、君はその回に限り攻撃ができない（薬を飲みながらでは剣は振れない）。その戦闘ラウンドは、モンスターの攻撃の命中を判定する為にダイスを振るだけである。

〈まとめ〉

1. 別紙を用いて、殺したモンスター、見つけ出した宝物を記録しておく。
2. 戦闘になる度に記載のチェックリストを使用する。
3. 敵に命中を与える度に損害を決定する1d6する。
4. 君が手ひどく傷ついた時には、薬を飲む。

●地図書き（Mapping）

今回は、君は道に迷わないようにダンジョンの地図を書いていかねばならない。地図は危険なモンスターがどこにいたか忘れない上でも必要である。

地図はグラフ用紙に書いていく。1つのマスの一辺はダンジョン内の10フィート（3m）を表す。紙の上に向けて矢印を書き、〝北〟と記しておく。同様に東、西、南を書き入れる。これは方角を忘れないようにする上で役立つ。また、地図を書く時には、どこに何があったかの記録も忘れないように書き込んでおく。冒険を進めるに当たって地図書きを怠ると、恐らく混乱し、道に迷ってしまうだろう。

パート3：洞窟の中へ

以前に幾つかの洞窟を探検していた為、君はすぐに今回の舞台となる洞窟への入口を発見した。君は準備ができたか確かめるべく、立ち止まった。

洞窟は暗く、陰気で、この前の冒険の事を思い出させる。君はランタンとほくち箱を取り出し、ランタンに火をつけた。そして注意深く、君は最初の〝部屋〟に踏み込んで行った。

地図書きを始める。グラフ用紙の一番下の方の中央に〝地図1〟と書き写す。

1）君の今いる部屋は50フィート四方の正方形で、北、南、東、西の壁の中央に幅10フィートの出口がある。部屋の天井は15フィートの高さがあるが、通路は10フィートの高さしかない。壁、床、天井は荒削りの岩でできている。岩壁には裂け目やひびがあるが、総て小さいものである。部屋の真中には、ヨロイを着た女性の像が立っている。君は、それを注意深く調べ、触ってみたが、それはただの像であり、魔法にかかっているようでもなければ、特別な事もない。

君はこの50フィート四方の部屋に南の入り口から入ってきた。外には新鮮な空気と日光がある。他の通路の先は暗くて見えない。君のランプの明かりは物を見る上で手助けとなるが、この広い部屋の隅は依然として暗い。次の質問に答え、その番号の個所まで進み、その結果を読みながら次に進む。

君は：立ち止まって聞き耳を立てるか？42を読め。
部屋を探すか？57を読め。
通路の一つを進んで行くか？58を読め。

2）君は洞窟の外に出た！中に戻るなら1を読め。冒険をやめたくなったら、ここで読むのをやめよ。君のファイターは町に戻った。君が何匹かのモンスターを殺して、幾らかの宝物を発見している時は、どのくらいのxpポイントを得たか見る為に88を読め。物資補給の為に買い物に行きたければ89を読め。

3）君は南に行き、洞窟を離れた。君は家に帰って冒険を終えてもよいし、最初の部屋に戻ってもよい。2を読め。

4）君は、その奇妙な部屋から南に向かった。君が既にここでモンスターを殺して、宝物を得ていたら、23を読め。そうでないなら44を読め。

5）君は像のある最初に入った部屋に戻る事にした。1へ戻れ。

6）君は像のある最初に入った部屋に戻った。58を読め。

7）君は角を曲がり、通路に従って進んで行き、部屋に戻った。9を読め。

8）曲ってみると通路は西に50フィート進んで、他の部屋に続いている。〝ダンジョンマップ#1〟を写し、54を読め。

9）君は3つの通路の内の一つを採る事ができる。

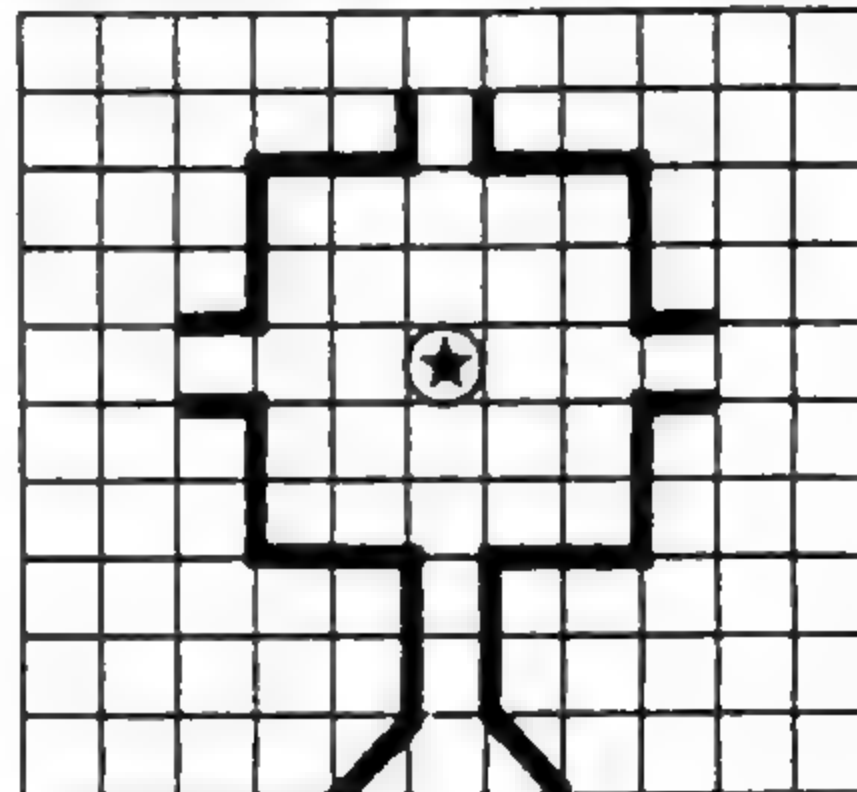
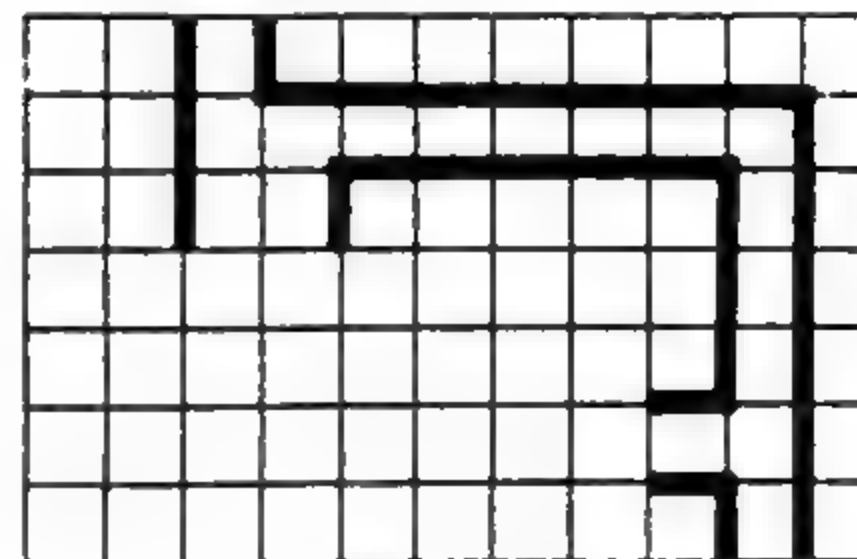
北へ行くか？21を読め。
東へ行くか？53を読め。
像のある部屋へ戻るか？36を読め。

10）君が既にここでモンスターを殺して宝物を得ていたら、9を読め。そうでないなら、読み続ける。

その通路は部屋から北へ20フィートの伸び、そこで右に曲がっている。君は曲がり角からのぞき込み、通路が20フィート進んで他の部屋につながっているのを見た。54を読め。

11）君は静かに部屋に近づいた。おかしな、興味を引くようなものは、何も目に入ってこない。ところが、君が一歩室内に踏み込んだとたん、何匹かの大ネズミが君の右角から飛びかかり、攻撃してきた。その内2匹が君をかみ、合計3ポイントのダメージを君に与えた。君は突如として戦闘に巻き込まれ、逃げる事はできない。83を読め。

12）その生物に話しかけても、何も起こらない。そうしている内に攻撃してきた。フリーアタックを1回行える。86を読め。そして、その生物に1回フリーアタックされた命中判定をした後で、通常の戦闘を行う。

13）君は2匹のスケルトンを倒した！奴らが倒れると、骨はちりとなって崩れ落ち、赤さびた剣は音を立てて床に落ちた。君は部屋を調べた

ダンジョンマップ#1

ダンジョンマップ#8

が、宝物は見つからない。しかし部屋の東の壁にドアが見つかった。

　南に行くか？　62を読め。
　ドアを開くか？27を読め。

14）君は西へ向かい、他の部屋に出た。部屋には、外へ出ていく出口が南にあり、西の方へ向かう通路も延びている。しかし西の方向にはグールがいるので、行きたくない。君はこの部屋が君の最初の冒険の入口だった事を思い出した！ここは、君がゴブリンを討ち、撃退した場所である。

　東へ戻るか？62を読め。
　南へ行くか？3を読め。

15）君が既に、ここで総てのモンスターを殺していたならば、61を読め。でなければ読み続ける。

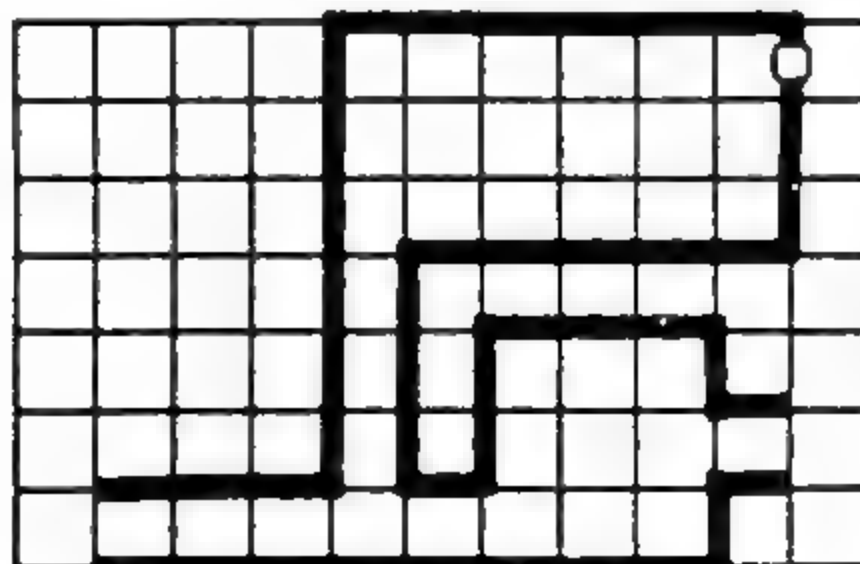
その通路は北に進み、部屋につながっている。この区画は〝地図15〟のように見える（地図に書き写す)。

君が部屋をのぞき込むと、隅の辺り、君の10フィート前に赤さびた剣を持った2匹のスケルトンが立っているのが見えた。彼らは音を立てずにニタリと笑うと前方に踏み出し、君に斬りかかってきた。内一人の剣が君に命中し、君は2ポイントのダメージを受けた。

26を読め。

16）君はラストモンスターの部屋を後にし、西へ向かう。既に、ダンジョンのこの部分は君の地図に書き込まれているだろうか？(チェック)

　まだ描きこまれていない。28を読め。
　既に描きこんである。　62を読め。

17)通路は北に30フィート進み、そこから左(西)の方へ横道がある。通路は、その横道を越え、さらに30フィート進み、そこで左に曲がっている。横道の所まで進んで行くと、横道は西に10フィート進んで、奇妙な部屋に通じているのが見えた。49を読め。

18）君は注意深く部屋に入って行った。遠くの隅に2匹のゴブリンがいる！彼らは既に剣を抜いている。明らかに君を待ち受けていたようだ。彼らは襲ってきて、君が反撃する前に各々1回のフリーアタックをする。85を読んで戦闘を通常に解決せよ。ゴブリンは最初の一撃に限り、フリーアタック（先制打）するが、君は反撃できない。

19）君はここにもゴブリンがいるのではないかと考え、ランタンのシャッターを下ろし、光を隠し、部屋をのぞき込もうと忍び寄った。君には分からない言語で、低い声の会話が聞こえてきた。

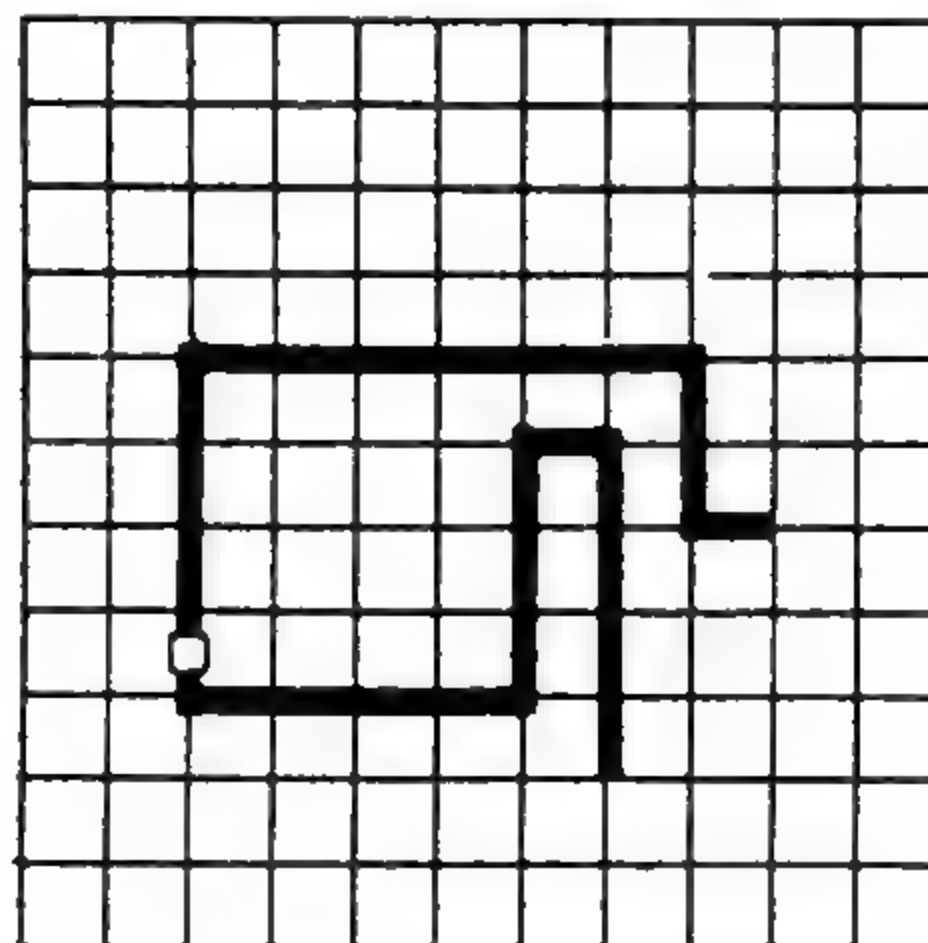
角からのぞいてみると、君の右、部屋の南の端に2匹のゴブリンがいた！彼らは何事かについて話し合っていて、君には気づいていない。どうする？

　後戻りするか？　　32を読め。
　彼らに話しかけるか？50を読め。
　攻撃するか？　　　63を読め。

20）君はゴブリンどもを放っておいて立ち去る事にした。ところが、君が立ち去ろうとすると、君が今まで話しかけていた方のゴブリンが剣を抜き、切りかかってきた！もう一匹のゴブリンは攻撃に加わらず、北に向かって走り、左へ曲がった。

　ゴブリンと戦うか？64を読め。
　逃げるか？　　　73を読め。
　話し続けるか？　52を読め。

21）もし既に、ここを探検済みなら、52を読め。でなければ読み続ける。

通路はこの部屋の北壁から始まり、10フィート北に進んで左（西）に曲がり、そこから更に10フィート進んで、新たな部屋の東壁に抜けている。

ゴブリンは更にたくさんいる！ところが、彼らは君を見ると悲鳴を上げ、北壁にあるドアに駆け込み、そのドアを閉めてしまった。

地図21を書き写せ。これがこの部屋の形である。君は注意深く部屋を調べ、ドアの脇で小さな袋を見つけた。明らかにゴブリンの一匹が落としていった物だ。袋には10sp、5gp、そして鍵が入っている！

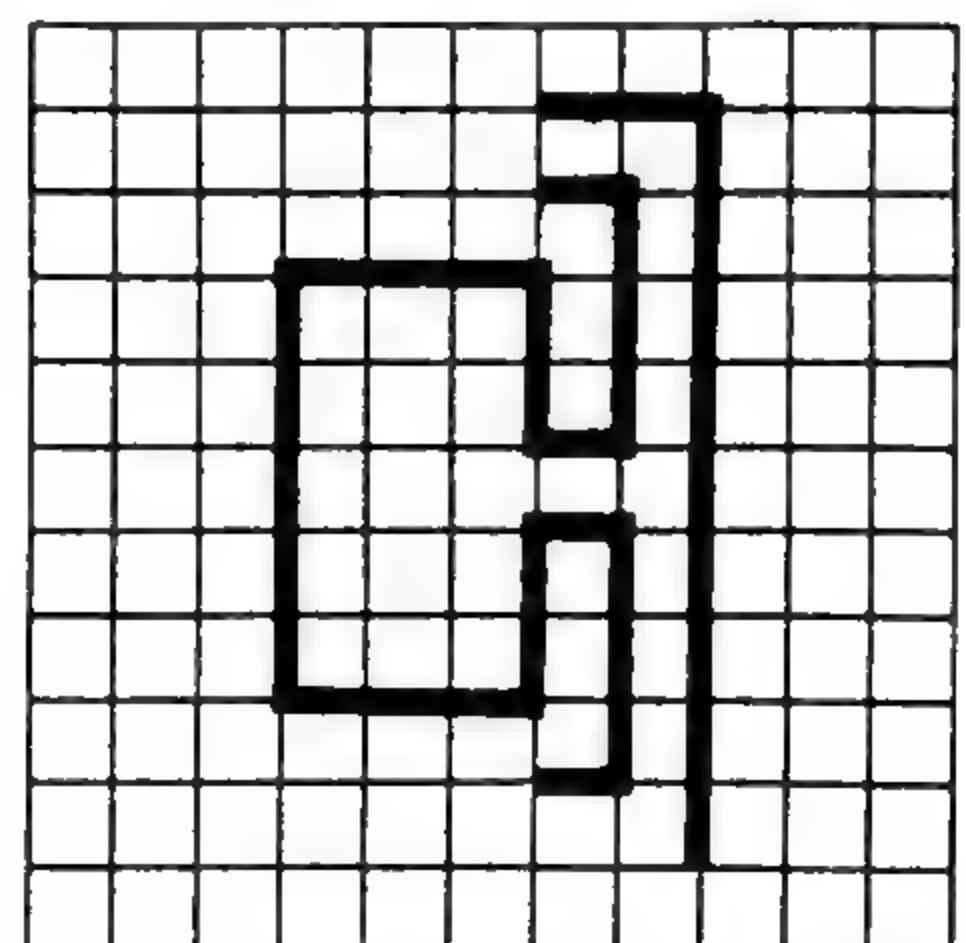
　ドアを開けるか？66を読め。
　引き返すか？　　37を読め。

22）君が前にここに来た事があったなら、39を読め。でなければ、読み続ける。

君は奇妙な部屋に入り込んだ。部屋は空っぽで小ざっぱりしている。しかし、遠くの壁には、8フィート(2.4m)の長さのオレンジ色の口のようなものが付いている！

この部屋は〝地図22〟のような形である。書き写しておく。

君は注意深く部屋を調べたが何も見つからない。しかし君が立ち去ろうとすると突然、巨大な口の唇が動き、辺りが震えるような大きな低音で言葉を発した。「ほう！これはこれは。2倍の富を得るか一文なしになるかする為に、また一人やって来たか！よろしい。準備はいいか？ではいくぞ。O－T－T－F－F－S－S。さぁ次に来るのは何だ？答えれば、おまえの宝は2倍になるが、答えられないと、宝物は総て消え失せるぞ。答えは何だ？」君が、その場を離れようとすると、目に見えぬ力が、君の道を阻んでいる。「逃げるな。おまえは答えねばならん！」と口が言った。この問題について考え、答えが何であるか決め、82を読め。

23）君は大ネズミのいた部屋に戻り、そこを通り抜けて、最初の部屋に出た。58を読め。

ダンジョンマップ＃15

ダンジョンマップ＃21

ダンジョンマップ＃22

24）君は突然、その答えによって、あたかも荷物の重さが変わるように、体が変化するのを感じた（重くなったか、軽くなったかであり、これは君の答えにかかっている）。君の答えがどんなものであろうと、その口は笑って言った。「いつかまた来い！」不可解な声は消失した。君はもう部屋を立ち去る事ができる。君はこの部屋で他には何も発見できない。口はもうこれ以上は何も語らない。
40を読め。

25）君は大ネズミが危険極まりないと見てとり、来た方向に引き返す。大ネズミは君に気づかない。58を読め。

26）君は2匹のスケルトンと向き合ってにらみ合っている。どうする。
話しかけるか？　30を読め。
おはらいをするか？47を読め。
逃げるか？　72を読め。
戦うか？　84を読め。

27）君は注意深くドアを調べたが変わった点は別にないようだ。ただ、取手の下に鍵穴がある。君は既に鍵を持っているか？
持っている。　80を読め。
持っていない。46を読め。

28）その通路は10フィート進み、そこで北に向かう他の通路につながっている。本通路はそのまま、西の闇へと続いており、北に向かう方の通路は30フィート進んで別の部屋につながっている。
北に行くか？　15を読め。
西に進み続けるか？14を読め。

29）君は像のある最初の部屋に戻った。
58を読め。

30）スケルトンは君のおしゃべりを無視して、再び斬りかかってきた。彼らの内一匹は君に打撃を与え、更に2ポイントのダメージを与えた。26へ戻れ。

31）君はその奇妙な部屋から北へ向かう。既にここに来た事があれば7を読め。でなければ8を読め。

32）君は引き返す事にした。ゴブリンどもは君に気づかない。君は、像のある部屋に戻ってきた。58を読め。

33）君はゴブリンが助けを求めない内に彼らを攻撃する事にした。部屋に飛び込み、ゴブリンの退路を断った。彼らは二人とも剣を抜き君を攻撃してきた。
85を読んで通常に戦闘を解決せよ。

34）君がゴブリンに話しかけていると、更に3匹のゴブリンが北からやって来るのが見えた。彼らは何やらたけり狂っているようだ。
逃げるか？73を読め。
戦うか？　87を読め。

35）君は彼らに話しかけようとしたが、どう猛で、剣を抜くや斬りかかってきた。一匹の剣が君に当たり、君は2ポイントのダメージを受けた。
逃げるか？73を読め。
戦うか？　87を読め。

36）君は最初の地点に戻る事にした。ここから西に向かうと南に曲がる通路がある。君はその通路を進み、像のある部屋に戻った。58を読め。
37）君は最初にゴブリンを見た部屋に戻った。
9を読め。

38）君は南に向かう曲がり角を回って長い通路を東に進み、奇妙な部屋へと通ずる横道の所へやって来た。49を読め。

39）口は「もう一度やるだと!?行ってしまえ、愚か者め！」とほえた。君はこの部屋では価値のある物は何も見つけられない。40を読め。

40）ここから、君はどちらへ向かうか？
北へ行くか？31を読め。
南へ行くか？ 4を読め。

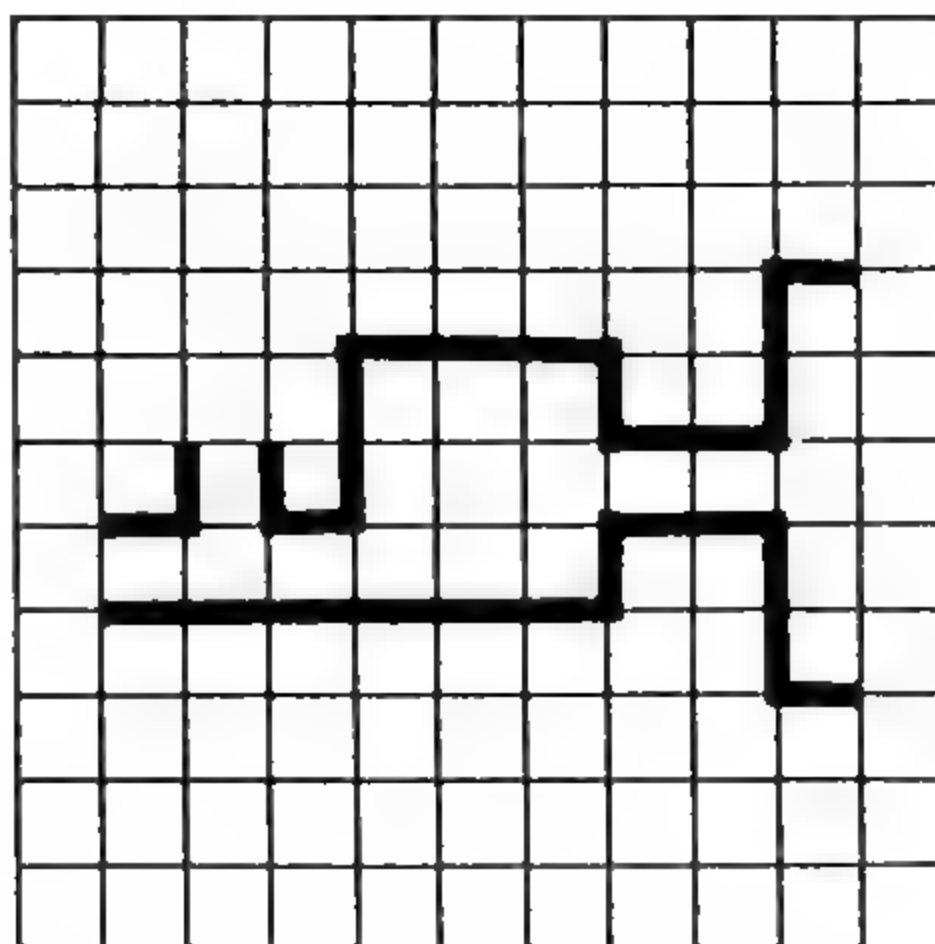
ダンジョンマップ＃43

41）その生物はサビをむさぼり食うのに夢中で、君を無視した。君はそいつの横を走り抜け、像のある部屋に戻った。58を読め。

42）君は立ち止まって耳を澄まし、東の方でキーキーという音を聞いた。1へ戻れ。

43）通路は西に20フィート進み部屋に出ている。この部屋の形は〝地図43〞である（書き写せ）。部屋は、そこここに赤みがかったゴミがある他は空っぽである。
引き返すか？　5を読め。
進み続けるか？45を読め。

44）君が部屋に近づいて行くと、大ネズミが一匹、物陰から飛び出し、君にかみついた！君は2ポイントのダメージを受ける。見ると、部屋には更に2匹の大ネズミがいるではないか！
83を読め。

45）君は部屋に入り、辺りを見回したが、赤みがかったゴミの他、何もない。そのゴミの山に近づいてみると、それはサビであった！
突如、鼻を鳴らす音がしたので君が顔を上げると、西の通路から、奇妙な生物が部屋に入ってきた。巨大なアルマジロのような外観で長い尾を持ち、顔からゆらゆらと触覚を垂らしている。そいつは君目掛けて突っこんできた！
話しかけるか？12を読め。
逃げるか？　56を読め。
戦うか？　86を読め。

46) 君は鍵を使わずにドアを開けようとしたが、ドアは開かない。頑丈なドアはしっかりと閉まったままである。結局君はあきらめ、散らばったスケルトンの骨の脇を抜けて、主要通路に戻る事にした。62を読め。

47) 君は、クレリックのアレーナがしたように呪文を唱える。スケルトンを撃退しようとしたが、何も起こらない。これはクレリックの特技であり、ファイターには備わっていない力なのだ。2匹のスケルトンは君に斬りかかってきたが、君はそれらをかわした。
26へ戻れ。

48) 君は〝ラストモンスター〟の部屋へ戻ってきた。君は既にラストモンスターを殺したか？
殺した。　　　　　55を読め。
まだ殺していない。67を読め。

49) 君はその奇妙な部屋に入って中を調べてもよいし、北、又は南に進んでもよい。
北に向かうか？　31を読め。
南に向かうか？　 4を読め。
部屋を調べるか？22を読め。

50) 君は、君の言葉（常用語）で、ゴブリンにあいさつした。彼らはぎょっとした様子でこちらを向いた。一人は、彼らの言葉で何事かをうなったが、もう一人のゴブリンは君に笑いかけて言った。「おや、こんちわ！何か我々に御用でも？」。うなり声を発した方のゴブリンは部屋を離れ、北へ向って行った。
話し続けるか？69を読め。
攻撃するか？　33を読め。
引き返すか？　20を読め。

51) 君は話し続けようとしたが、ゴブリンは斬りかかってきた。君は何とかその一撃をかわしたが、突然北の方から、更に多くのゴブリンがやって来るのが聞こえた。見ると剣を抜き、醜く顔をゆがめた2匹のゴブリンがこちらにやって来る！
戦うか？　73を読め。
逃げるか？87を読め。

52) 君は角を曲がって部屋に入った。中を見回しても、そこには誰もいない。何も見つからない。君は、角を曲がって元の部屋に戻った。9を読め。

53) 君が既にここを地図に書いてあるのなら、38を読む。そうでなければ続ける。
その通路は、部屋から東に50フィート進み、そこで右（南）に曲がっている。曲がり角からのぞき込むと、通路がそこから南へ30フィート進んだ所で、西の方への横道が開いている。その横道の所へ行ってみると、更に西に10フィート進んで奇妙な部屋へ続いている。その部屋の壁は青色で、部屋の奥の壁には、オレンジ色の大きな口が付いている。〝地図53〞を書き写して49を読め。

54) 〝地図54〞を書き写せ。これが部屋の形である。君はどんな状態で部屋に入ってきたか？君が何の手掛かりもなく部屋に入ってきたのなら18を読め。この方向にいるらしい生物に関する何らかの情報を得ているのなら、19を読む。

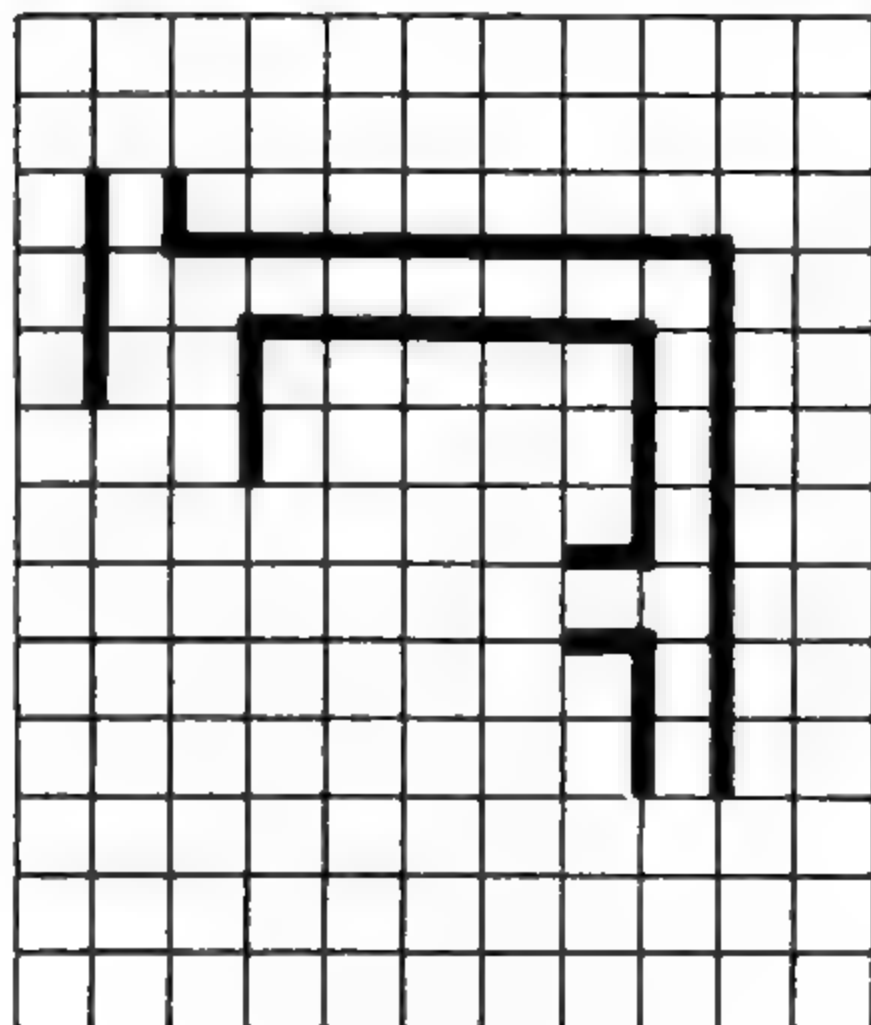
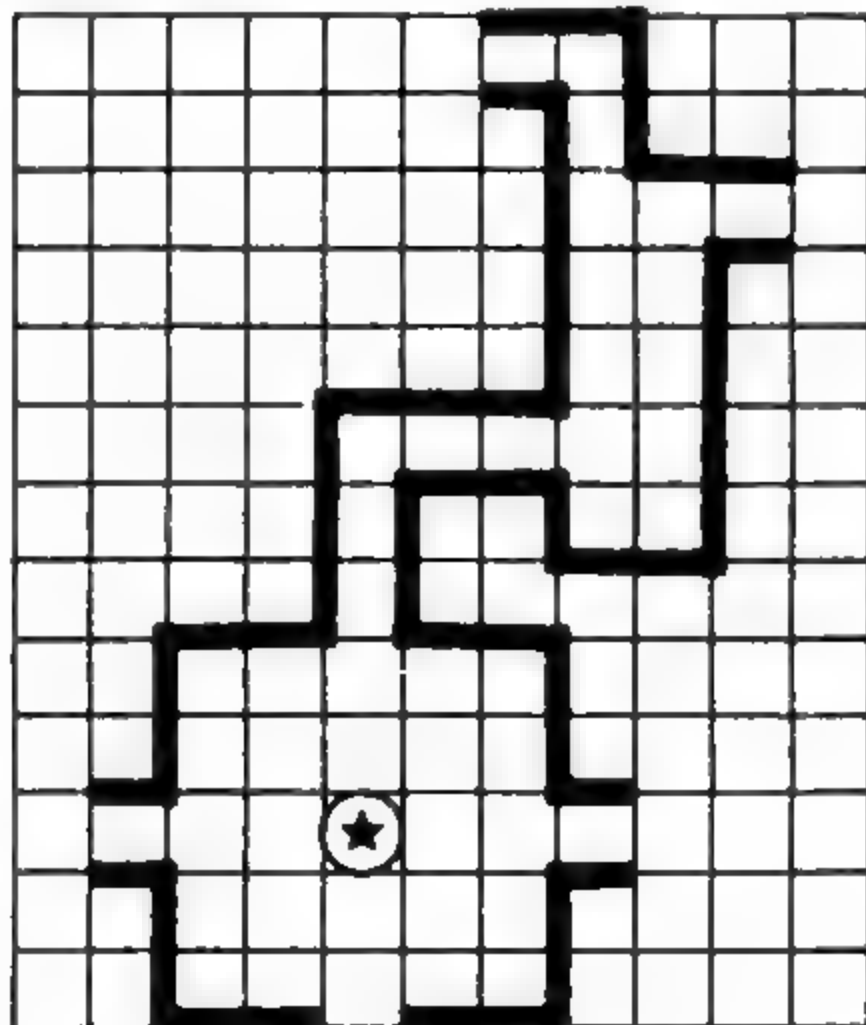
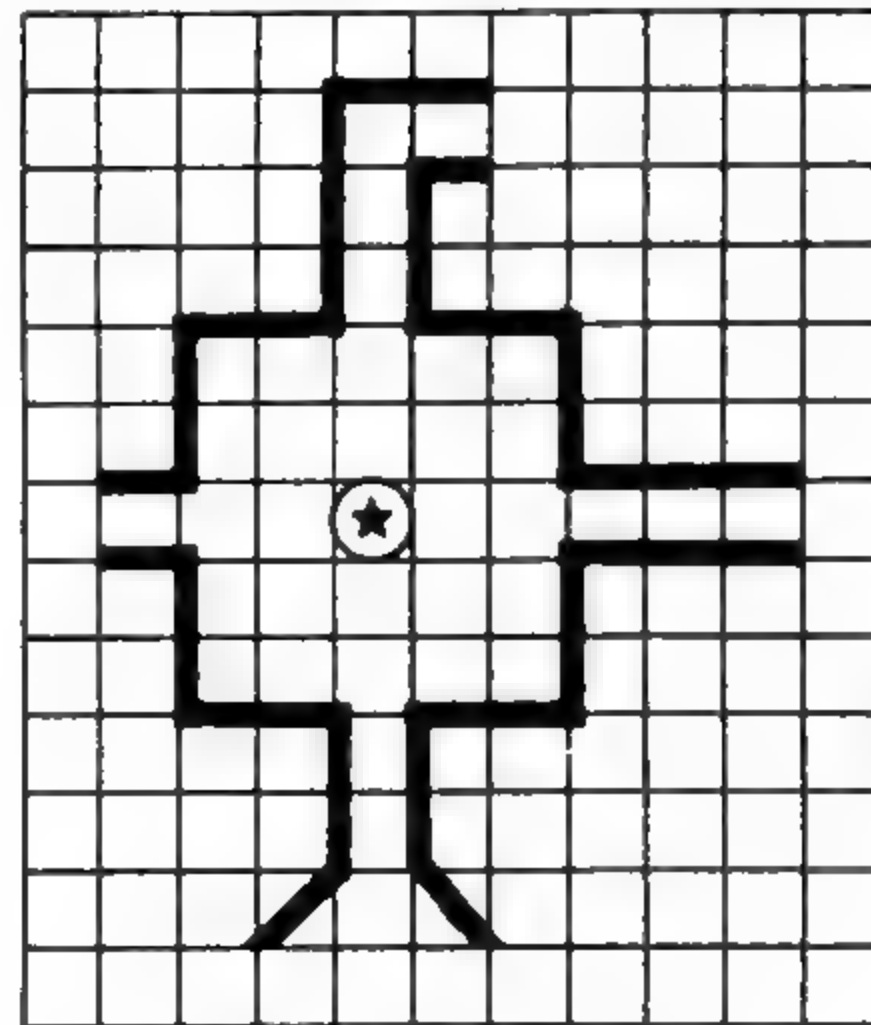
55) 君はラストモンスターの部屋を通り抜け、像のある部屋に戻った。58を読め。

56) 君が逃げようとすると、モンスターは素早く攻撃してきて君の通路を断ってしまった。君は退却する事ができない！86を読め。

57) 君は注意深く部屋を調べ、一方の穴の中に小さな紙切れを見つけた。それにはコモン語（常用語）でこう書いてあった。
東にはネズミ
北にはゴブリン
西には警戒せよ！
君は、部屋から出ていく通路の一部を見つけた。〝地図57〞を書き写せ。部屋では他には何も見つからない。1へ戻れ。

58) この部屋から、君は多くの方向に進む事ができる。どちらへ行くか？
東へ行く。79を読め。
西へ行く。43を読め。
北へ行く。10を読め。
南へ行く。 2を読め。

59) 君が部屋に近づいていくと、更に大きなキーキーした声が聞こえてきた。君は、ランタンのシャッターを下ろし、光を隠し、部屋をのぞき込んだ。見ると3匹の大ネズミが辺りを歩き回っていて、床には宝物が散らばっている。
引き返すか？　25を読め。
話しかけるか？74を読め。
追い払うか？　77を読め。
戦うか？　　　68を読め。

60) 恐るべきラストモンスターによって君のシールド、プレートメール、スォード、ダガーは総てサビくずと化してしまった！
今や君は何の金属も身に着けていない為、モンスターはそれ以上の興味を示さず、君から離れていった。よく見るとこのモンスターには歯も爪もなく、君自身を傷つける事はできないのだ！
モンスターはゆっくりとサビくずの山の一つまで歩き、君を完全に無視して、それを食べ始

ダンジョンマップ＃53

ダンジョンマップ＃54

ダンジョンマップ＃57

めた。モンスターに注意しながら部屋全体を見回してみると、部屋のあちこちにサビに包まれて宝石が落ちている！君は全部で6つの宝石を拾い集めた。合計価値は
300gpである。

今や君は、身を守る総てを失った為、東の方向、最初の像のある部屋に向かって歩き始めた。

君の得た経験ポイントを算定する為、88を読め。また、君は新しい武器とヨロイを買いにいかねばならない。買い物のリストは89にある。

61）君はスケルトンの部屋をのぞき込み、何も変わった点はないのを見てとった。君が既にドアを調べていたならば、ここではもう何もする事はない。62を読め。この部屋のドアを調べたい時は、27を読め。

62）君は北に向かう通路と東西に走る通路が交差する所にいる。

北へ行くか？15を読め。
東へ行くか？48を読め。
西へ行くか？14を読め。

63）君は部屋に飛び込み、ゴブリンに襲いかかった！君は完全に彼らに不意打ちをかけたので彼らが剣を抜く前に2回の先制攻撃を行える。85を読んで、2回先制攻撃を行った後、通常に戦闘を解決せよ。

64）君はゴブリンを攻撃する。君の第一撃は外れた。ゴブリンの剣も君に当たらない。しかし、見ると北の通路から、更に2匹のゴブリンが剣を振り回し、怒りに顔をゆがめてこっちにやって来る！

戦い続けるか？87を読め。
逃げるか？　　73を読め。

65）おめでとう!!君はゴブリンとの戦いに勝った。これは、ファイターには手に余る戦いであった。君は"ヒーリングポーション"を持ってゲームを始めた事をお忘れなく。既に使ってしまっていない限り、君の受けたダメージを治してくれる。部屋を探してみると、君は100gp、50spの入った小袋を発見した。ゴブリンが身に着けていたものらしい。彼らの剣は赤さびて役に立ちそうにもない。他には、価値のありそうな物は何もない。ここから；

西へ進むか？36を読め。
北へ進むか？21を読め。
東に進むか？53を読め。

66）君はドアを開けようとしたが、失敗した。君の鍵は穴に入らない。ドアの向こうからコモン語（常用語）でゴブリンの叫ぶ声が聞こえた。「行ってしまえ！おまえに用はない！」。望むならドアを開ける試みを続けてもよいが、ゴブリン達は、ドアにかんぬきを掛けたらしい。君は、やむを得ず引き返す他ない。37を読め。

67）まだ君はラストモンスターを殺していないので、そいつはまだここにいてサビを食っている。君はお金のいっぱい入った大箱を引きずっているか？

引きずっている　81を読め。
引きずっていない41を読め。

68）君は部屋に飛び込み、大ネズミに斬りかかった。君は、ネズミが何もできない間に2回のフリーアタックを得る。2回の攻撃判定の後、83を読んで、通常に戦闘を解決せよ。

69）君は、一匹のゴブリンが部屋を出て北に進み、左に曲がって去っていってからも、残ったゴブリンに話し続ける。彼は何とか親しく見せかけようとしているが、君を好いていないのを彼の顔から見てとった。突然、北の方から大勢のゴブリンの騒ぎ声が聞こえてきた。

攻撃するか？　64を読め。
逃げるか？　　73を読め。
話し続けるか？34を読め。

70）君は恐るべきラストモンスターを倒した!部屋を調べてみると辺りに10個の宝石が散らばっている。あるものは壁の割れ目の中で、あるものは床のひびの中で、あるものはサビの山の中で見つかった。合計価値は600gpである！さて、ここから、

西へ行くか？28を読め。
東へ戻るか？ 6を読め。

71）キーキー声を聞きながら、君は警戒しつつ部屋に近づいた。しかし、突然3匹の大ネズミが影の中から飛び出し、君を襲ってきた！その内の1匹が君にかみついて1ポイントのダメージを君に与えた。83を読め。

72）君は走りだしたが、スケルトンは再び君に一撃を加え、1ポイントのダメージを与えた。もし君がまだ生きていれば、君は通路に向かって南へ走り、そこで東か西に曲がる事ができる。振り返ってみるとスケルトンは君を追ってきてはいない。君は立ち止まり、息を整えた。62を読め。

73）君は逃げる事にした。君が走り出そうとすると、一匹のゴブリンの剣が君に命中し、2ポイントのダメージを与えた（君の耐久度がゼロになると、"回復の薬"を直ちに飲まない限り君は死んでしまう）。君は走って、最初の像のある部屋にたどり着き、そこを抜けて南の通路に入り太陽の下に出た。

ゴブリンの一隊は叫び声を上げ、剣を振り回しながら君を追ってきたが、洞窟の入口の所で立ち止まった！彼らは入り口の所で君に向かって剣を振り上げ、叫び声を上げ続ける。彼らの数は多く、洞窟に引き返すのは問題外である。君は家に帰る事にした。

これで、この冒険は終わりである。88を読んで、君の得た経験ポイントを算出せよ。何か買い物がしたければ装備リストが89にある。

74）君は大ネズミに話しかけたが、何の効果もない。君は大ネズミに身の存在をさらしただけで、大ネズミは君を襲ってきた！その内の1匹が君にかみつき、1ポイントのダメージを与えた。83を読んで戦いの残りを解決せよ。

75）君は2匹のゴブリンを始末した。しかし、部屋を見回す暇もなく、北から何かがやって来る音が聞こえる。3匹のゴブリンが北の通路をこちらへ向かってくる！彼らは剣を持ち、怒り狂っている。

逃げるか？　　73を読め。
話しかけるか？35を読め。
戦うか？　　　87を読め。

76）君は大ネズミの部屋に来た。部屋は空っぽである。

北に行くか？17を読め。
西へ行くか？ 6を読め。

77　君は大ネズミを追い散らす事にした。君は剣を振り回し、明かりを振り回しながら大声を上げて部屋に飛び込んだ。大ネズミの内1匹は北の方へ逃げていったが、残った大ネズミは君を襲ってきた！83を読め。

78　君は大ネズミとの戦いに勝った！部屋を調べると、汚い大ネズミのねぐらの中に100cp、100spが見つかった。君は、持ってきた袋にそれらを入れた。

ここから

北へ行くか？17を読め。

西へ行くか？ 6を読め。

79）君が既にここを通った事があるなら、76を読め。そうでなければ、読み続けよ。通路は東に50フィート進んで別な部屋に続いている。君は既にこの地区のダンジョンの情報を持っているだろうか？君は1ないし2の手がかりをもっている可能性がある。

君が何の手掛かりも見たり聞いたりしていなければ、11を読め。君がモンスターの存在を知らせる警告の紙を見つけている場合、44を読め。君が生物の音を聞いただけなら、71を読め。

君が両方の手掛かり（それらしき紙と音）を既に得ていたら、59を読め。

80）君が鍵穴に鍵を差し込み、回すと〝カチン〟と音がした。鍵をそのままにして、君はドアを開けた。ドアの後には小さな部屋があった！〝地図80A〟を見て、書き写せ。

この部屋は、一方の壁に大きな長箱がある。他は、空っぽである。君はその長箱に近づいた。箱は、頑丈な木でできており、金属の横板が渡されている。幸運にも、鍵は掛かっていず、君は注意深くその箱を開けてみた。

しかし、何たる事か！箱には、罠が仕掛けられていた！直ちに対魔法棒ST判定を行え（君の場合、d20で13以上を出せばよい）。このST判定は、多くの事に使われるが、一般的には君が危険を回避できたかどうかの判定に使う。この場合の危険は、箱のへりに仕掛けられた刃である。これは金属のスプリングで留められていて、君が箱を少しでも開けると、刃が飛び出すようになっている。

君がST判定に成功すれば、君は飛び下がって刃をかわした事になるが、判定に失敗すると、君は、4ポイントのダメージを受ける！

君の耐久ポイントがゼロ以下になったら、昇天する前に〝回復の薬〟を取り出して（まだ持っていればの話しだが）飲んでもよい。この場合、薬は君の耐久度をゼロから上昇させてくれるが、4までしか回復させる事はできない。もし、君が既に薬を使ってしまっていたら……残念ながら君は死んだ！

（特別注意：グループゲームでは、上で述べたような事は許されない。耐久度ゼロは、直ちに死を意味し、何もする時間はない。）

罠が君を殺したなら、90を読め。君が生き残ったのなら、読み続ける。君は長箱を開けて中を見た。中には何百枚もの硬貨－500cp、200sp、200ep－があった！君は長箱のフタを閉め、その大きな箱を引きずって行こうとしたが、ふと南の壁を見ると、直径4cmくらいののぞき穴があるのを発見した！扉を開けた時に隠れていたのだ。

穴をのぞき込んでみると、北に20フィート進んで、左に曲がっている短かい通路が見えた。通路の突き当たりの東側の壁には、2本の太いかんぬきの掛けられた大きなドアが付いている。その脇に、一匹のゴブリンが立っている。明らかに番人のようだ。この区域は〝地図80B〟である（書き写せ）。こののぞき穴の近くの壁に、一本のひびが入っている。君はピンときた。このひびは秘密の扉のへりに違いない！この宝の大箱はゴブリンの物なのだ！しかしながら、君は秘密の扉を開ける事はできず、宝物の大箱を引きずって、倒したスケルトンの散乱した骨の脇を通り抜け、南の主要通路に出た。62を読め。

81）君が部屋に入っていくと、ラストモンスターは、食べていたサビから顔を上げ、鼻を鳴らすと、君の方へ走ってきた！モンスターは、君の引きずっていた長箱に突進し、君が止める事もできない間に箱の金属の横板を溶かしてしまった。箱はバラバラになり、硬貨は床一面に、ぶちまけられた。そしてサビモンスターは上機嫌で総ての硬貨をただのサビに変えてしまった！さて、どうする？

東に向かうか？　29を読め。

西に向かうか？　16を読め。

モンスターを攻撃するか？86を読め。

82）君が正しく答えたなら、君の持っている宝は2倍になるが、間違えると、総て消えて無くなる。

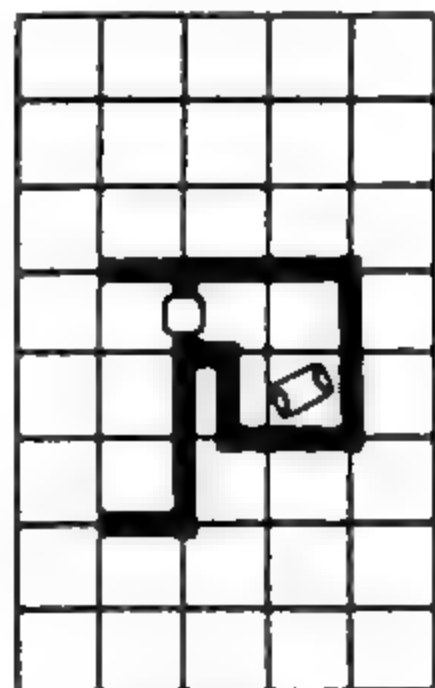
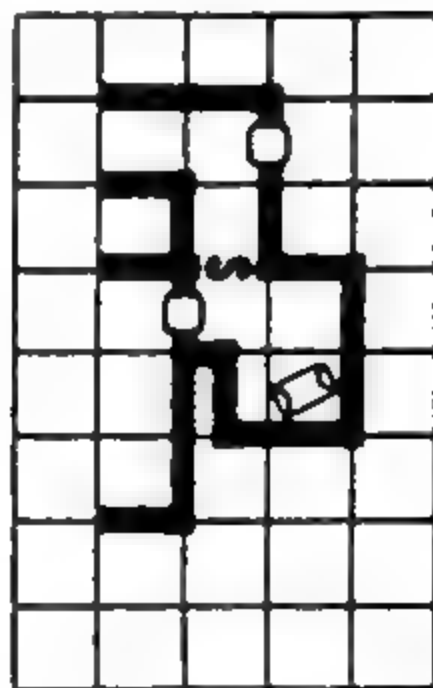
正解は〝E〟である。問題のアルファベットはOne、Two、Three、Four、Five、Six、Sevenの頭文字を並べたものであり、当然、次はEightである！では24を読め。

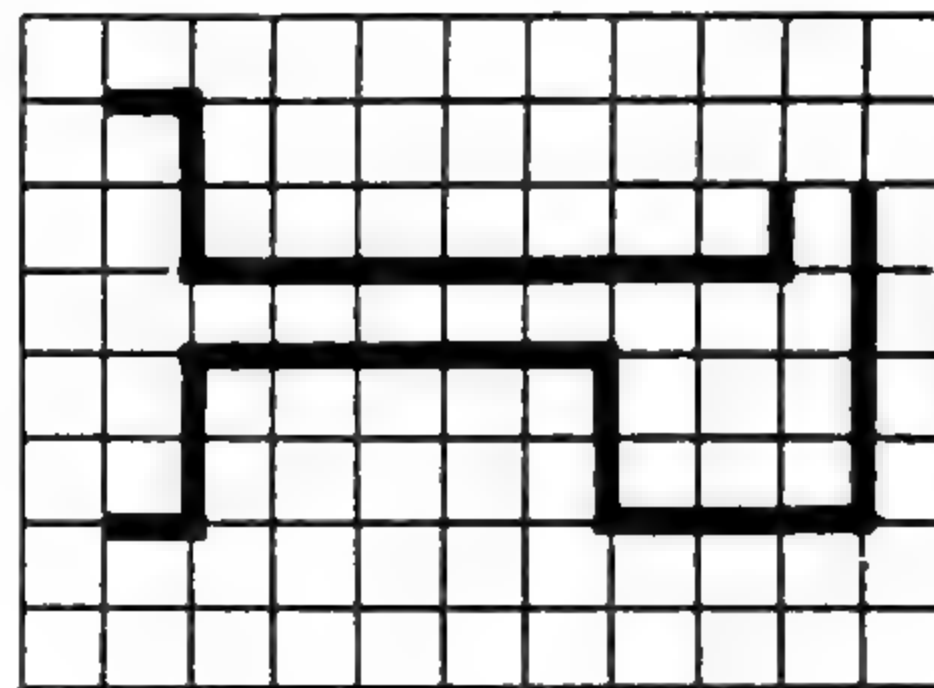
83）君は大ネズミと交戦中である。君がまだ一匹も追い払っていなければ、ここは3匹の大ネズミがいる。この区域は〝地図83〟である。書き写せ。

大ネズミ	：17	D：1d3
君	：10	hp：各2

上の戦闘チェックリストを使って正しい戦闘を解決せよ。〝1d3〟の意味が分からなかったら、前述の〝ダイス〟の部分を読み直す。

総ての大ネズミは、死ぬまで戦い続ける。逃げようとすると、一匹のネズミが君にかみつく（ダメージ決定のダイスを振る）。しかし、その時点で君がまだ死なずにいれば、君は像のある部屋に戻る事ができる。この場合、58を読め。

君が、ネズミを総て殺したなら、78を読め。ネズミが君を殺したなら90を読め。

ダンジョンマップ＃80A

ダンジョンマップ＃80B

ダンジョンマップ＃83

84）君は2匹のスケルトンと交戦中である。

スケルトン：16	D：1d6
君　：10	hp：各4

上のチェックリストを使って戦闘を解決せよ。スケルトンは、殺されるまで戦い続ける。

君が逃げる事にしたら、　72を読め。
君がスケルトンを殺したら、13を読め。
スケルトンが君を殺したら、90を読め。

85）君は2匹のゴブリンと交戦中である。

ゴブリン：17	D：1d6
君　：11	hp：各5

モンスター側の攻撃の時には、2回命中判定をする事を忘れるな。君の攻撃の済んだ後、2匹のゴブリンはそれぞれ君に剣を振るってくる。チェックリストを使い、戦闘を正しく行っているか確認せよ。

君が逃げる事にしたら、　73を読め。
君がゴブリンどもを殺したら、75を読め。
ゴブリンが君を殺したら、　90を読め。

戦闘チェックリスト

●プレイヤーの行動

1）命中判定を行う。
2）命中に成功したら、モンスターに与えるダメージを1d6で決定する。この時、君の「強さ」の修正の＋2を加える。
3）上で決定したダメージをモンスターの耐久度から差し引く。耐久度がゼロになったらモンスターは死ぬ。

●モンスターの行動

4）モンスターの数だけ、命中判定を行う。(2匹以上のモンスターが同時に攻めてくる事もある！)
5）君に命中した攻撃ごとにダメージ決定のダイスを振る。示されたダイスを使う。
6）上で決定したダメージを君の耐久度から差し引く。君の耐久度がゼロになると、君は死ぬ。

86）君はラストモンスターと交戦中である！

ラストモンスター：13	D：錆
君　：15	hp：15

上のチェックリストを使って戦闘を正しく解決せよ。ラストモンスターが君に命中を与えても、何のダメージも受けない。その代わりに、総ての金属をサビに変えてしまう！戦闘中、ラストモンスターの命中を受けたら、以下を読んで、その効果を確認せよ。

君が逃げる事にした場合、モンスターは君の背後から1度攻撃を行うが、その攻撃は9以上のダイスの目で命中する。この攻撃を解決後、君は逃げる事ができる。東か西へしか逃げられない。東に逃げ、像のある部屋に戻るなら1を読め。西に逃げるなら28を読め

君がラストモンスターを殺したら、70を読め、

君が以前ここに来た事がある場合、君は既に以下に述べる物品の一部を失っている可能性がある。その場合、以前に受けた命中を加える事。つまり、今回また命中を受けたら、その命中は「3回目の命中」となる。失った物品は直ちに装備リストから消しておくのを忘れないように。

1回目の命中：君の盾はサビになり、バラバラになってしまう。今やラストモンスターは11以上のダイスの目で君に命中できる。下の〝特別注意〞を見よ。
2回目の命中：君のプレートメールはサビくずになってしまう。今やモンスターが君に命中を与えるのに必要な目は6以上である。
3回目の命中：君の剣はサビくずに変わってしまう。戦闘を続けたければ短剣を取り出さねばならない。
4回目の命中：君の短剣がサビくずに変わってしまう。今や君は何の武器も持たない。
60を読め。

特別注意：君がシールドやプレートメールを失った場合、モンスターによって命中を受ける確率はより高くなる。以降、君が出会う総てのモンスターは、君に対する命中判定に特典を得る。君が盾を失っていたなら＋1、盾とプレートメールを失っていたなら合計7の特典を得るのである。これを何かの紙に書き留めておく。この修正は君が新しいシールドとヨロイを手に入れるまで、総ての戦闘に適用される。

87）君は3匹のゴブリンと交戦中である！

ゴブリン：17	D：1d6
君　：11	hp：各5

モンスター側は一匹につき一回、計3回の命中判定を行う。チェックリストを使って戦闘を解決せよ。

君が逃げるとしたら、　73を読め。
君がゴブリンを殺したら、65を読め。
ゴブリンが君を殺したら、90を読め。

88）君が生きていてこの冒険を完了したなら、君は経験ポイントを得る。まずダンジョンから持ち帰ってきた総ての宝物を合計し（発見しても、途中で失ったりして、持ち帰れなかったものは無視）、それら総ての価値をgpに換算する。金銭のシステムについては、前述を参照。君は宝物を手に入れると同時に宝物の価値1gpごとに1xpを得る。宝物によるxpポイントの計算が終わったら下記のリストに従って殺したモンスターによるxpポイントを受け取る。

大ネズミ	一匹につき 5xp
ゴブリン	一匹につき 5xp
スケルトン	一匹につき10xp
ラストモンスター	300xp

宝物によるxpポイントに上のxpポイントの合計を加え、この冒険で得たxpポイントの合計を出す。次に、君のファイターは＋10%の特典を持っているので、この合計の10%を合計値に加える。(宝によるxp＋モンスターによるxp)×10%、1桁目は切り捨てる。こうして最終的なxpポイントを決定した後、それを君のキャラクターシートの裏の〝エクスペリエンス〞の欄の従来のxpポイントに加える。これが君のキャラクターが現在持っているxpポイントの総合計である。最後に、得た宝物を〝所持金、Money〞欄に書き加えておしまいである。

<例>君はラストモンスターを殺し、合計価値600gp分の、6つの宝石を発見した。また、君は3匹の大ネズミを殺して、100cp、100spを発見している。

上の例の場合、まず前途の金銭交換表を見る。これで見ると、100cp＝1gp、100sp＝10gpである。これを宝石の600gpに加え、君の得た宝の合計価値は611gpとなる。

モンスターについては、ラストモンスターを殺したので300xp、大ネズミ3匹で15xpを得るので、合計は315xpである。これに宝物による611xp（gp＝xp）を加え、合計xpは926である。

君は＋10%の特典を得る。926にその10%の92（926の6を切り捨て、その10%）を加え、最終xpは1,018となる。次に、キャラクターシートに既に記録してある523xpにこの1,018を加える。この合計1,541xpが君の持つxpポイントの総合計であり、後500xpで第2レベルキャラクターになれる！最後に宝物を〝所持金〞の欄に書き加える――6gems(600gpの価値)、100spと。これで君の冒険は終わりである。君は、次なる冒険に出発してもよいし、買い物に行ってもよい。何か買いたい物があれば89を読め。

89）君は買い物に行く事にした。この一人用冒険の最初のような買い物の必要はない。単に、町の色々な店に行って必要な物を総て買おうと思えばよいのである。君の買う事のできる物——ヨロイ、武器、その他の装備——は、その値段と一緒に下記のリストにある。

買い物をするには、まず欲しい物とその値段を別紙に書き留める。その値段の合計が君に払えるようであれば、その値段に見合う分を君の宝物から差し引く。買った品物をキャラクターシート〝ノーマルアイテム〟に書き込む。現在の所持金を〝お金〟の所に書き込む。

〈武器と装備品リスト〉

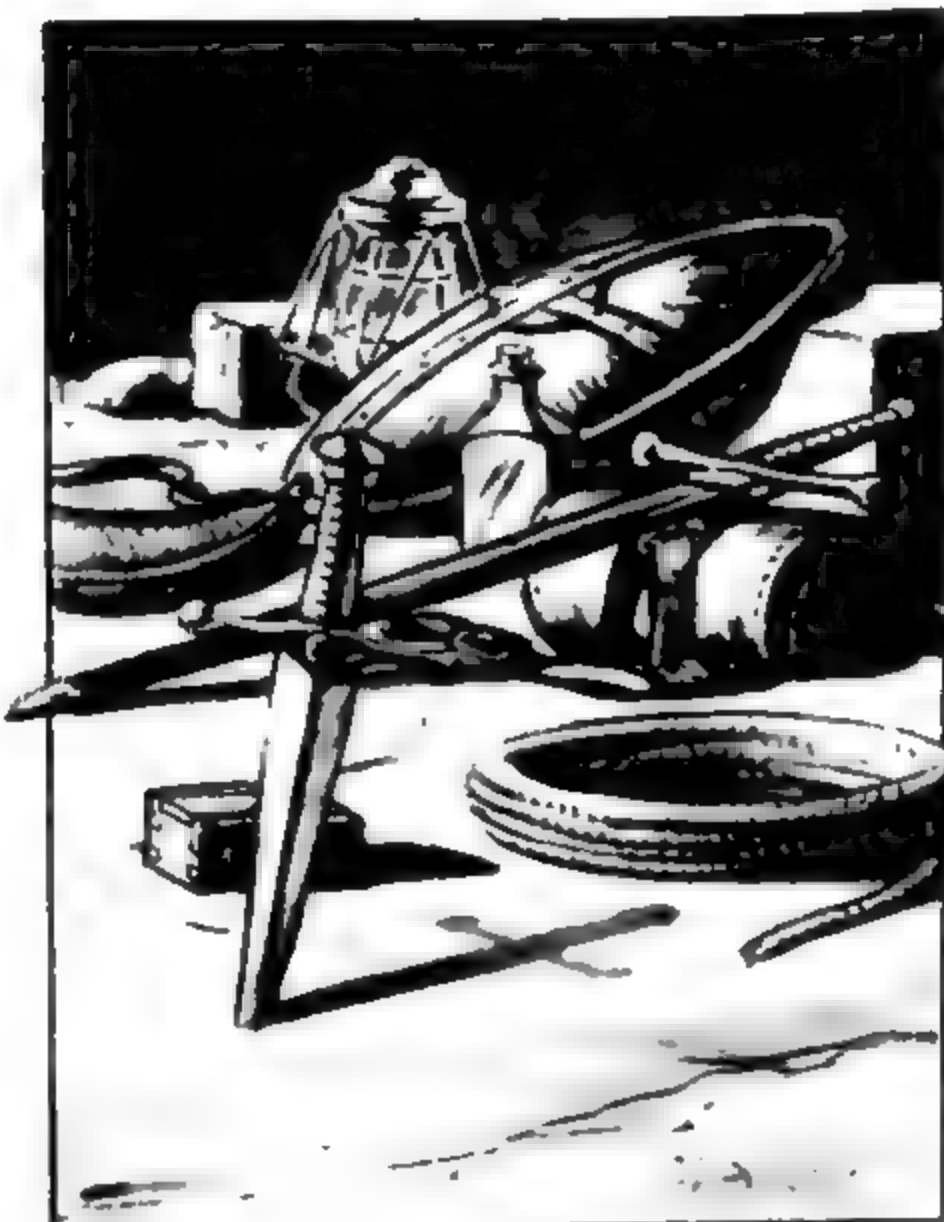
物　　品	価格(g
武　器	
ダガー	3
スォード	10
ヨロイ	
レザーアーマー	20
チェインメール	40
プレートアーマー	60
シールド	10
その他の装備	
バックパック（皮製）	5
油びん	2
ランタン	10
鏡（手鏡）	5
ポール（木製棒10フィート）	1
ロープ（50フィート）	1
保存食（一人用、一週間分）	15
小袋（スモールザック）	1
通常食（一人用、一週間分）	5
大袋（ラージザック）	2
ほくち箱	3
水袋（ワイン袋）	1
たいまつ6本	1
ワイン〔1フォート(およそ0.95 l)〕	1

注意：グループでの冒険では、更に多くの武器と装備が利用できる。この本の末尾にある完全なリストを参照してほしい。

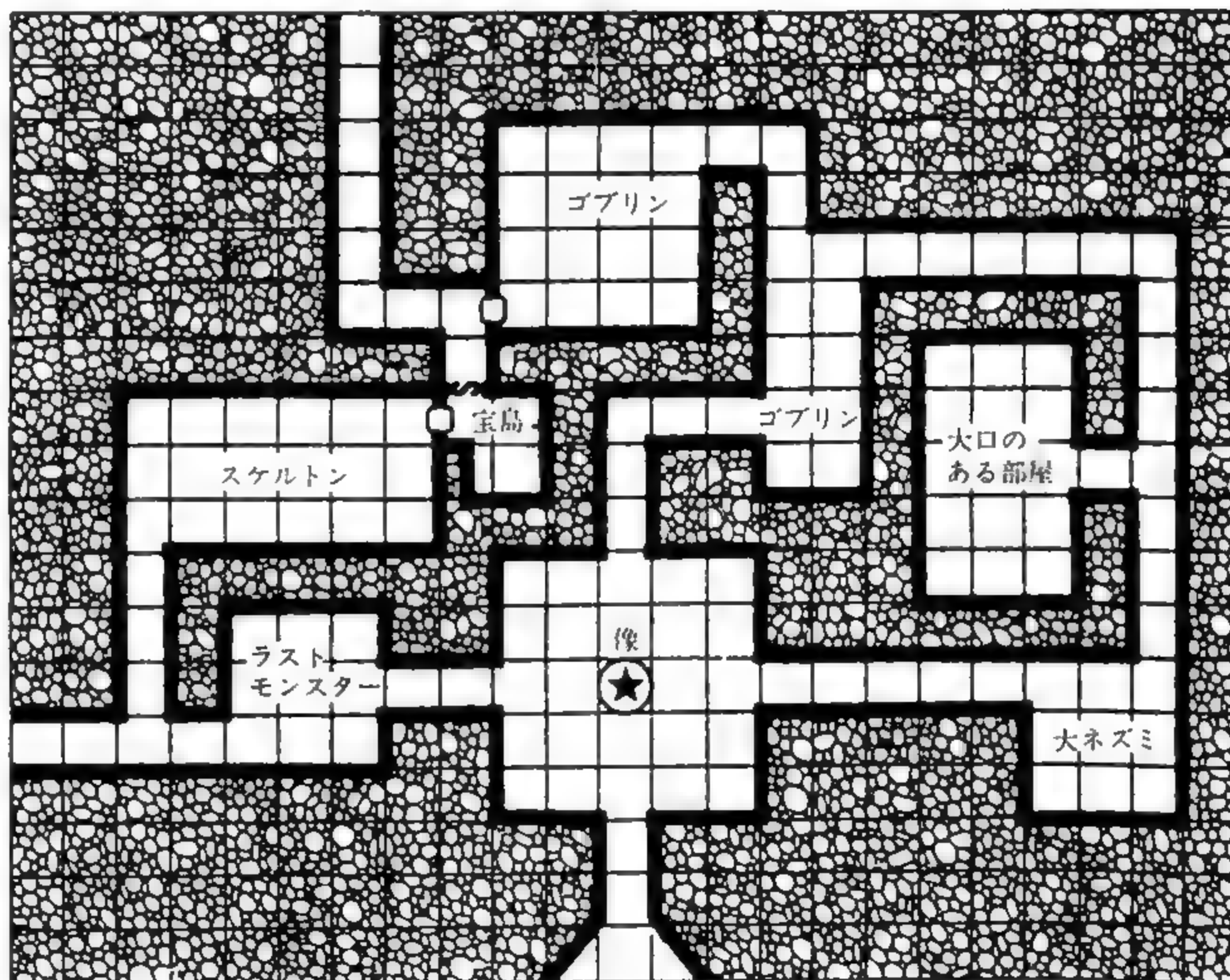
90）このダンジョンの冒険で君のキャラクターは、無（死）になった。しかし、慌てる事はない。

これはD&D®ゲームにおいては、しばしば起こる事であり、君の責任ではない。

——これが冒険の終わりである。

望むなら、君はゲームをやり直してもよいが、その場合君のキャラクターが死ぬ前に持っていた宝物は総て無である。次なるキャラクターは、全く同じ装備、耐久度を持った者となる。すなわち、君は始めからやり直すのだ。この場合1を読め。

冒険を終えて……

ダンジョン全体の地図は、下図のようなものである。ミスをしなかったかどうか、これと比べて君の地図をチェックせよ。

冒険中、難解なところがあったら、そこに戻ってよく読み返す。今や君は、ゲームの基本を覚えた事になる。何が間違っていたかは、すぐに分かるようになるだろう。

ソロアドベンチャー用地図

DUNGEONS & DRAGONS® Characters

次に何をするか？

君は今や、ダンジョンズ&ドラゴンズゲームでキャラクターの役割をプレイするにあたって必要とされる、ほとんどのルールを覚えた事になる。君は望むならば、更なる一人用ゲームを行う事ができる。2、3の一人用冒険シナリオは市販されている。

しかしながら、D&D®の本来の楽しみは、グループでプレイする事にある。この場合プレイヤーの一人は、ダンジョン・マスター（DM）とならねばならない。DMとはモンスター達を操り、ゲームを運行する人である。初めてDMをする人はゲームを始める前に、この本とセットされている「ダンジョンマスターズ・ルールブック」を読んでおかねばならない。この、DM用のルールブックは、ゲームを進行させる上で必要な総ての情報、学びながら皆で楽しめるゲームについて順序を追って書いてあり、DMは、必ずこれを読まねばならない。

グループゲームは3～6人のプレイヤーで行うのがベストである。各プレイヤーはプレイの方法を知っていた方がよいので、一人一人、この本を読んでおく事が好ましい。時間がなければ、今、この本を読んでいる君が、他のプレイヤーに君の覚えた事を説明し、この本の中の簡単なキャラクターを例にとりながらルールを教えられる。グループプレイにおいては、君はファイターをプレイしてもよいし、この本で紹介する他の6つのタイプのいずれかをプレイしても構わない。君がファイターをプレイする場合も、各キャラクタークラスの説明を読んでおく事。これまで君が役割をしたファイターを同時に2、3人のプレイヤーがプレイする場合でも、名前さえ変えれば問題はない。

ファイターは、あらゆる冒険で常に必要である。グループに4～6人プレイヤーがいるならば、これから述べる色々なキャラクタークラスをプレイしてみるのもよいだろう。時間があるならば、この本の残りの部分も総て読み、他にどんなルールがあるのか覚えるべし。グループゲームに関する、より細かなルールは後述される。また、君がグループゲームに慣れた時に使う、2、3の追加ルールもある。何でも丸覚えしようとする必要はないが、そこにどんな事が説明されていたのかは、頭に入れておくべきである。

キャラクタークラス

D&D®のキャラクターの大半は人間（ヒューマン）であり、クレリック（聖職者）であったり、ファイター（戦士）であったり、シーフ（盗人）であったり、マジックユーザー（魔法使い）であったりする。人間は知的生物の中で最も盛えている種族なのだ。しかし、キャラクターは非人間種族（ドワーフ、エルフ、ハーフリング）である場合もある。これらは、各々、全く別な種族であるが、総称して、一般にデミヒューマン（疑似人間）と呼ばれる。彼らは幾分人間に似ており、人間族と遠縁関係にある。君はグループゲームにおいてこれらのキャラクターをプレイしてもよいが、各クラスの説明をゲーム前に読んでおく事を忘れてはならない。各キャラクターの横顔は右の絵であるが、君は全く新しいキャラクターを作ってもよい。この場合ダイスで能力値を作る。能力値でそのキャラクターがデミヒューマンヒューマンかが決まる。この、キャラクター作りに関するルールも後述されている。

各キャラクターの長所

各キャラクタークラスは専門とするものを持っている。ファイターなら「ストレングス」、クレリックなら「ウィズダム」がその専門である。この専門をそのクラスの長所と呼ぶ。キャラクターの長所の能力値が平均以上の場合、そのキャラクターは得る経験ポイントに特典を得る。右の表を見よ。長所の能力値が平均より低い場合、経験ポイント（XP）は減ってしまう訳だ。各キャラクタークラスの長所が何であるかは、各クラスの説明のところに載っている。能力値による修正の処置は、後でキャラクター作りをする時まで不用であるが、一応覚えておく事。

〈長所修正表〉

長所の能力値	経験ポイントの修正
3～5	−20%
6～8	−10%
9～12	修正なし
13～15	＋5％
16～18	＋10%

セーヴィングスロー（ST）

各キャラクターは各々決まったST値を持つ。このST値を君のキャラクターシートに書き写しておく事。ST判定が必要になった時は、DMが教えてくれる。ST判定をするには、1d20する。結果が、与えられたST値と同じか、それより大きければ、判定は成功である。

クレリック

特　徴

神の道がそのままクレリックの特徴となる。例えば、クレリックは祈りによって周囲に正義と規律を広める事ができる。また、クレリックは戦い上手であり、経験を積んで上位のレベルに達すれば呪文の行使も可能である。が、1レベルにおいては何の呪文も使えないので注意せよ。

D&D®のゲームにおいても、実際の生活と同様に人々は神への信仰を持っている。クレリックの呪文の力は、この信仰の強さに由来する。クレリックはひざまずき、黙想する事で心の奥から呪文の力を呼び出す。その力は、主に治療、防御、情報集め等に関するもので、魔法使いの力とは完全に異なっている。もちろん、クレリックはファイターと同様に武装し、戦う事ができる。マジックユーザーの呪文がしばしば戦闘中に使われるのと異なり、クレリックの呪文は調査、回復など、戦闘以外の局面で行使される事が多い。パーティに十分なファイターが含まれていると、クレリックは戦闘に加わる事が少ない。だが戦いにおいてその戦略が必要になる時の為に、常にその呪文を準備するのだ。そしてその呪文が戦闘のいかなる状態で必要になるか見守らねばならない；その前か、最中か、又は後か？

経験表

xp	レベル	称号	呪文の段階・数
0	1	侍僧	なし
1500	2	術師	第1レベル×1
3000	3	宣教師	第1レベル×2

クレリックのST値	
デスレイ・毒	11
ワンド	12
パラライズ・石化	14
ドラゴンブレス	16
呪文・スタッフ・ロッド	15

XP：この数の経験（xp）ポイントが集まり次第、自動的にレベルが1段階上がる。

称号：他の人に語りかける時に使う。「私はクライオン2レベルのクレリックです」と言う代わりに、「私はクライオン術師を務めるクレリックです」と言う。

呪文：使える呪文の数（経験表参照）とその強さのレベル及び呪文の特徴（後述）。

その他の特徴：

クレリックの長所(PR)はウィズダムである。

ウィズダムの能力値が13以上の時、各々の冒険で得た経験ポイントに対してボーナス得点が得られる。

HD：クレリックの耐久度（ヒットポイント、hp)は、1d6ダイスにより決定される。クレリックは1～6のhpでゲームを始め（もしあればコンスティテューションによる修正を加える)、経験レベルが1上がるごとにさらに1d6を振ってhpを増していく。

防具：クレリックは、どんなタイプのヨロイも着用でき、シールドも使用してよい。

武器：クレリックは鋭い刃を持った武器を使えない。

これらの武器はクレリックの信仰で禁じられている。クレリックはメイス、クラブ、スリング、ウォーハンマーしか使えない。

特殊能力

クレリックは2つの特殊能力を持つ。ターニングアンデットとクレリック呪文の行使である。

1）ターニングアンデット

クレリックはアンデットモンスター（スケルトン・ゾンビ・グール・その他の強力なもの）を追い払う力を持つ。クレリック以外の他のキャラクターはこのような特殊な能力を持たない。クレリックはアンデットモンスターと出会った場合、それらを追い払うか、武器・呪文で通常通りに戦うか選択し、DMに告げる。なお、ターニングアンデットは自動的には成功しないので、ターニングアンデット表を参照すべし。

●左端にクレリックのレベル、横に相手のモンスターの名を取って判定する。成功した場合、1ないしそれ以上のアンデットモンスターが一時的に退去する。

7、9、11：プレイヤーは2d6し、結果が数値以上の時、成功する。

T　：自動的に成功

N　：効果なし

クレリックとアンデットモンスターが出会うとDMは2d6をして、アンデットモンスターの数を決める。クレリックは必ずしも総てのアンデットモンスターを撃退できる訳ではないが、成功したら、最低1匹は撃退できる。撃退されたアンデットモンスターは逃走し、クレリックに襲いかからない。

ターニング・アンデット表

クレリックのレベル	スケルトン	ゾンビ	グール	ワイト
1	7	9	11	N
2	T	7	9	11
3	T	T	7	9

2）クレリックの呪文

クレリックが第2レベルに達した（1500以上のxpを得た）時、呪文の使用が可能になる。

●呪文の習得

呪文を習得する為には、クレリックは黙想する。呪文に関する記憶が心に浮かんできて、以降その呪文は使える。クレリックは実際1日～1週間の間使わなくても、その呪文を覚えていられるが、1度使うとまた忘れてしまう。プレイヤーは冒険の開始に先立って使える呪文を以下に挙げる中から選んでおく。魔法使い用の呪文は選ぶべからず！それらはクレリック呪文とは全く異なるのだから。2レベルクレリックは1つ、3レベルは2つの呪文を選べる。より上級のゲームで冒険が一日以上続くような時、クレリックは毎朝呪文を得られる。また、望むならば、使える呪文を取り替えられる。

●呪文の行使

ゲーム中、君のクレリックが呪文を使いたくなったらDMにその相手を言えばよい。特別の言葉を覚える必要はなく、難しい事はない。例えば「ドワーフ、ルギンに治療の呪文を使います」のように。ただしクレリックが一度呪文を使うとその呪文は忘れられてしまう。あたかも黒板に書いた字のようなもので、黙想により「習得」して黒板に字は書かれるが、「使う」事によってその字は消されてしまう。同じ呪文を2つ習得した場合、一つを使っても、もう一方は残る。キャラクターは呪文の行使にあたり、通常身ぶり手ぶりで話さなければならない。呪文を使う為には、クレリックは立ち止まり、精神集中しなければならない。歩いたり走りながらでは不可能である。呪文の行使中、クレリックの心が乱れた場合、呪文は、その効果も、記憶も失われる。呪文は一時に一つしか使えない。

●呪文のタイプ

呪文によってはすぐ効果を表すものもある。

例えばキュアライトワンズの呪文は、すぐに傷をいやす事ができる。

他の呪文では、聖職者自身か友人に特別な能力を与える。

リムーブフィアの呪文は、呪文を受けた者が持つ恐怖を取り除く事ができる。

●呪文に対するセーヴィングスロー（ST）

幾つかの呪文は、目標がそれに対するST判定に失敗した時のみ効果を持つ。後述の呪文のリストを参照せよ。

●クレリック呪文の説明

呪文はそれぞれ有効距離、持続時間、効果を持つ。

範囲：呪文を使う前に、クレリックはその目標が範囲内にいるか確認する。〝範囲：0〟はその呪文はクレリック本人しか効果がなく、他人には、効果がない事を表す。〝範囲：接触〟の呪文はクレリックが触った人（クレリック自身も含めて）に効果を与える事を示す。

持続時間：ラウンド（10秒間）かターン（10分）で表示してある。〝永久〟となっている呪文はその効果が直ちに表れ、永久に続く。

効果：その呪文は何人（匹）の対象に影響を与えるのか、またその呪文の有効な面積、体積（球型、立方体等）を表す。（フィート表示）

●呪文の強さ

クレリックが4レベルに上がると、更に強力な呪文が使えるようになる。

ここで述べる最も低いレベルの呪文は〝1レベル呪文〟と呼ばれる。

これより強力な2～5レベルの呪文は〝エキスパートセット〟、6～7レベルの呪文は〝コンパニオンセット〟で紹介される。

クレリックの呪文（第1レベル）

1．傷を治す*（キュアライトワンズ）
2．悪を見破る*（デテクトエビル）
3．魔法を見破る（デテクトマジック）
4．光球*（ライト）
5．悪からの防御（プロテクションフロムエビル）
6．食糧、水を清める（ピュリファイフード&ウォーター）
7．恐れを取り除く*（リムーブフィア）
8．寒さに耐える（レジストコールド）

*これらの呪文については高レベルでその効果が正反対となるものがある。詳しくは、〝D&D® エキスパートセット〟に書かれている。

4レベルになる事によってそれらを学ぶであろう。

1．キュアライトワンズ*
範　囲：接触（手に触れた相手）
持続時間：永久
効　果：生きているものを対象

●この呪文は負傷を治したり、麻痺から解放する。治療に使うと、2～7ポイント（1d6＋1）の負傷が治る。麻痺からの解放に使った場合、同時に負傷を治す事はできない。クレリックの自身に対してかけるのも可。ただし、傷は本来の耐久度以上には回復しない。

例：君の最初のファイターはヘビとの戦いで負傷し、耐久度が8から4へ下がった。アレーナは〝キュアライトワンズ〟呪文を使い、ダイスで6を出した。計7のポイントを回復させせられる訳だが、君の耐久度は8を越える事はなく、余計の3ポイントは無視される。

2．デテクトエビル*
範　囲：120′
持続時間：6ターン
効　果：120フィート以内の総て

●この呪文が使われている間、120フィート以内の邪悪な魔法にかかったもの、クレリックを傷つけんとする相手が輝いて見える。しかし、その相手の実際の考えは分からない。悪い性格はそのまま邪悪(Evil)を意味しない。大抵のモンスターは邪悪だと考えてよいのだが、罠・毒は善でもなければ悪でもない。ただ単に危険なだけである。

3．デテクトマジック
範　囲：0
持続時間：2ターン
効　果：60フィート以内の総て
●この呪文の使用中、60フィート内の、魔法にかかった物品、生物、場所が輝いて見える。この呪文はそう長持ちしない為、冒険中に見つけた物が、魔法にかかっているかどうか知りたい時に使うべきである。例えば、ドアが魔法で閉め切られているかもしれない時、見つけた宝物に魔法がかかっているかもしれない時等。魔法がかかっている品物、創造品、その他の小物等、とにかく魔法にかかっているのは総て輝いて見える。

4．ライト*
範　囲：120′
持続時間：12ターン
効　果：直径30フィート（9m）の円内
●呪文は、明るいたいまつのような光の球体を作り出す。もしこの呪文が品物（例えば、クレリックの武器）にかけられた場合、明かりはその物品と共に動く。もし相手が生き物なら、対呪文ST（セービングスロー）判定しなければならない。失敗すれば、その生き物は呪文の続く間、失明し、一切の攻撃が禁じられる。

5．プロテクションフロムエビル
範　囲：0
持続時間：12ターン
効　果：呪文をかけたクレリックにのみ

●この呪文はクレリックの体の周りに目に見えない魔法のバリアを作り出す。呪文の活動中、クレリックに対する総ての攻撃は命中判定に－1の修正を受け、クレリックはST判定に＋1の修正を受ける。それに加えて、魔法にかかった生き者はクレリックに触れる事さえできない！ここでいう魔法にかかった生物とは、それを殺すのに魔法の武器が必要なものである。銀の武器によってしか死なない生き者は対象外。魔法の力で呼び出され、支配されている生き者は魔法にかかった生物とみなす。注意せよ！この呪文は魔法使いの「魔法の矢」の呪文の前では無力である。また、このバリアーに守られたクレリックが何かを攻撃した場合、効果は多少異なる。この場合、魔法にかかった生物もクレリックを攻撃してよい。ただし、先に述べたダイスの目の修正は必要である。

6．ピュリファイフード＆ウォーター
範　囲：10′
持続時間：永久
効　果：下記参照

●この呪文は腐ったり、毒された食べ物や水を安全に使えるものに変え、食糧1包み、水入り皮袋6つ、又は、12人分の一回の食糧を清められる。もし、泥に対してかけると、純粋な水と土に変える。生命体そのものには何の効果も持たない。

7．リムーブフィア
範　囲：接触
持続時間：2ターン
効　果：生きているものを対象

●クレリックがこの呪文を使い、生きている対象に触った時、この呪文はその対象を落ちつかせ、恐れを取り除く。もし対象が魔法の力で作り出された恐怖によって走って逃げているのなら、その対象は自己の対呪文ST値にクレリックのレベルを足したもので判定を行う。もしST判定が成功すれば、対象は走り回るのをやめる。"1"の目は常に失敗である。このクレリックの修正を伴ったST値判定は、恐怖があまりにも強力で、本来ST判定を受け付けないはずの時でも使える。

例：第3レベルのクレリックがこの呪文を使った場合、触った相手のST判定に+3の特典を与える。

8．レジストコールド
範　囲：0
持続時間：6ターン
効　果：30フィート以内の総ての生物

●この呪文が使われると、クレリックから30フィート以内の総ての生き物は傷つく事なしに氷の温度まで耐えられる。それに加え凍結攻撃に対するST判定は+2の修正を受ける。更に、寒さによるダメージはダイスの目から−1とする(しかし最低1ヒットは被る)。この呪文の影響範囲は、中心者たるクレリックと共に移動する。

例：グループはホワイトドラゴン（物を凍らせる凍結息を口から吐く）が接近してくるのを発見した。クレリックは他の人々に近寄るように警告する。呪文を使ったクレリックから30フィート以内の総てのキャラクターはドラゴンブレスに対するST判定に+2の特典を受ける。

ファイター

特徴

ファイターは、戦闘技術を身に着けた人間型キャラクターであり、他のキャラクターよりも強靱な体力を持ち、モンスターとの戦闘で強みを発揮する。D&D®のゲーム内では、ファイターは他の弱いキャラクターをかばう役となる。ファイターはいかなる状況においても生存率は高く、パーティは仲間の一人にファイターを持つべきである。体力は冒険のいかなる局面でも必要である。例えば、ドアを打ち壊す時やグループの進路を大岩がふさいでいる時などに力の強いファイターは役に立つ。このような時には、魔法もまた役に立つが、魔法が常に制限を受けているものであるのに対して、ファイターはその力を、いつでも必要な時に必要なだけ使う事ができる。

グループの冒険においては、ファイターはグループの一番前を歩くべきである。もし3人のファイターがいる時は、一人は後方からの不意打ちに備えて、列の後ろにつく。戦いが発生しても恐れる事はない。ファイターは他のどんなキャラクターよりも丈夫な戦闘装備を持っているのだから。

時として、グループは不意打ちを受け、反撃の間もなくモンスターに襲われる事がある。このような時も、ファイターはそのhpの高さ故に生存率が高い。

ファイターは他のキャラクター以上に各種の武器について熟知している必要がある。戦闘ルールをよく読み、両手用武器・飛び道具の使い方、防御時の動き方などを覚えておく事。これで君のファイターはより強力になる。

ファイターST値	
デスレイ・毒	12
ワンド	13
パラライズ・石化	14
ドラゴン・ブレス	15
呪文・スタッフ・ロッド	16

経験表		
xp	レベル	称号
0	1	強者
2,000	2	戦士
4,000	3	剣匠

XP：この経験ポイントが集まり次第、ファイターは自動的に次の経験レベルへと上昇する。

称号：他のキャラクター達と話し合う時に使う。「私はフリートウッド。第2レベルのファイターだ」と言う代わりに、「私は戦士フリートウッドだ」と名のる訳だ。

その他の特徴

長所：ファイターの長所はストレングスであり、この能力値が13以上になると、次回の冒険で得る経験ポイントに特典がある。

HD：ファイターのhpは、1d8で決められる。1~8（もしあればコンスティテューションによる修正を加える）のhpでゲームを始め、レベルが上る度に1d8して加えていく。

ヨロイ：ファイターは、いかなるタイプのヨロイも着用してよく、シールドも使用してよい。

武器：ファイターはどんなタイプの武器でも使ってよい。

特殊能力

ファイターは生き残り、成功するにあたって、何の特殊能力をも必要としない。彼らの強力なストレングス、hp、丈夫なヨロイと多くの武器が、彼らを強力なキャラクタークラスにしているのだ。

新しいキャラクターを作る

1．能力値の決定の為ダイスを振る。
2．キャラクターのクラス（職業）決定
3．能力値の修正
　君の長所となる能力値は、他の能力値を－2低下させる事で、＋1だけ上げられる。強靱さ、カリスマは決して能力値を上げる事に使ってはならない。
　敏捷性を低下させる事はできない。ただし〝シーフ〟〝ハーフリング〟について上げる事ならば可能である。能力値を9以下に落とす事はできない。すでに10以下の能力値を低下させる事はできない。
4．耐久力（hp）の決定
5．所持金の決定（d6×10gp）
6．買い物（リスト参照）
7．キャラクターの
　a．アーマークラス（AC）
　b．命中判定表
　c．セーヴィングスロー（ST）の表を見てキャラクターシートへ記入する。（クラスによって異なる事に注意）
8．能力値の修正値を記入
9．キャラクターの名前と性格（AL：アライメント）を決定
10．プレイの用意

ヒューマン	
クラス	必要能力値
ファイター	ストレングス
マジックユーザー	インテリジェンス
クレリック	ウィズダム
シーフ	デクスタリティ

デミヒューマン			
クラス	必要最低値		必要能力値
ドワーフ	コンスティテューション	9	ストレングス
エルフ	インテリジェンス	9	ストレングス+インテリジェンス
ハーフリング	コンスティテューション	9	ストレングス+デクスタリティ
	デクスタリティ	9	

完全な武器と装備のリスト

武器リスト	
アイテム（品物）	価格（gp）
アックス：	
バトルアックス（戦闘用斧、両手用）	7
ハンドアックス（斧）	4
ボウ（弓）：	
クロスボウ（石弓）、火矢つき	30
クォーラル（ケース入30本）	10
ロングボウ（長弓）	40
ショートボウ（短弓）	25
アロー（矢筒入20本入）	5
シルバーアロー	5
ダガー：	
ダガー	3
シルバーダガー	30
スォード：	
ショートスォード	7
ノーマルスォード	10
トゥハンドスォード（両手用）	15
その他の武器	
メイス☆	5
クラブ☆	3
ポールアーム（両手用）	7
スリング（スリングストーン30発付き）☆	2
スピア	3
ウォーハンマー☆	5

☆印はクレリックの使う武器

アーマー（よろい類）	
物品	価格（gp）
レザーアーマー	20
チェインメール	40
プレートメール	60
シールド	10

装備	
物品	価格（gp）
バックパック	5
油	2
聖印（ホーリーシンボル）	25
聖水（1瓶）	25
ランタン	10
鏡（片手サイズ、鉄製）	5
棒（木、10フィートの長さ）	1
食べ物：	
保存食（一人用、一週間分）	15
通常食（　〃　）	5
ロープ（50フィート）	1
サック（袋の類）：	
小	1
大	2
くさび（鉄製12コ）と小さいハンマー	3
シーフ用道具	25
ほくち箱（火打ち石、乾いた木くず、鉄粉、小枝等の入ったもの）	3
たいまつ（6本）	1
皮の水筒	1
ワイン（1クォート=0.95リットル）	1
ウルフスベイン（トリカブト）	10

（D&D®エキスパートセットでは他の装備が加えられます）

Character classes

クレリック
ヒットダイス：レベル毎に1d6

XP	レベル	称　号	呪文の段階・数
0	1	侍　僧	な　し
1500	2	術　師	第１レベル×１
3000	3	宣教師	第１レベル×２

クレリックターニングアンデッド表

クレリックのレベル	スケルトン	ゾンビ	グール	ワイト
1	7	9	11	N
2	T	7	9	11
3	T	T	7	9

ファイター
ヒットダイス：レベル毎に1d8

XP	レベル	称　号
0	1	強　者
2000	2	戦　士
4000	3	剣　匠

マジックユーザー
ヒットダイス：レベル毎に1d4

XP	レベル	称　号	呪文の段階・数
0	1	霊媒師	第１レベル×１
2500	2	予言者	〃　×２
5000	3	霊能者	〃　×２ ＋第２レベル×１

シーフ（盗人）
ヒットダイス：レベル毎に1d4

XP	レベル	称　号
0	1	こそどろ
1200	2	追いはぎ
2400	3	強　盗

シーフ特殊能力表

特殊能力		経験レベル（XP）1	2	3
オープンロック	(d%)	15	20	25
ファインドトラップ	(d%)	10	15	20
リムーブトラップ	(d%)	10	15	20
クライムウォール	(d%)	87	88	89
ムーブサイレントリー	(d%)	20	25	30
ハイドインシャドー	(d%)	10	15	20
ピックポケット	(d%)	20	25	30
ヒヤノイズ	(1d6) (d%)	1～2 (30)	1～2 (35)	1～3 (40)

ヒヤノイズを除き各数値以上のd%で、その特殊能力は成功する。
ヒヤノイズのみ1d6して判定してもよい。

ドワーフ
ヒットダイス：レベル毎に1d8

XP	レベル	称　号
0	1	古強者ドワーフ
2200	2	戦士ドワーフ
4400	3	剣匠

特殊能力は本文参照

エルフ
ヒットダイス：レベル毎に1d6

XP	レベル	称　号	呪文の段階・数
0	1	古強者霊媒師	第１レベル×１
4000	2	戦士予言者	〃　×２
8000	3	剣匠霊能者	〃　×２ ＋第２レベル×１

特殊能力は本文参照

ハーフリング
ヒットダイス：レベル毎に1d6

XP	レベル	称　号
0	1	古強者ハーフリング
2000	2	戦士ハーフリング
4000	3	剣匠ハーフリング

戦闘における特典及び特殊能力については本文参照

エンカンブランスによる速度表

重　量	普通の速度（フィート/ターン）	遇速度（フィート/ラウンド）	走行速度
0～ 400cn	120	40	120
401～ 800cn	90	30	90
801～ 1200cn	60	20	60
1201～ 1600cn	30	10	30
1601～ 2400cn	15	5	150
2401～	0	0	0

基本重量：ヨロイ着用せず＝300cn
　　　　　ヨロイ着用　　＝700cn
宝石は1cnとし、他の宝物（薬・装飾品など）は各々10cnとする。

入れ物とその許容重量

	200 cn
スモールザック	200 cn
バックパック	400 cn
ラージザック	600 cn
くら（鞍）	1000 cn

重量によるラバの速度表

重　量	普通の速度
0～3000cn	120フィート/ターン
3001～6000cn	60フィート/ターン
6001～	0

プレイヤー名

ダンジョンマスター名

キャラクター名

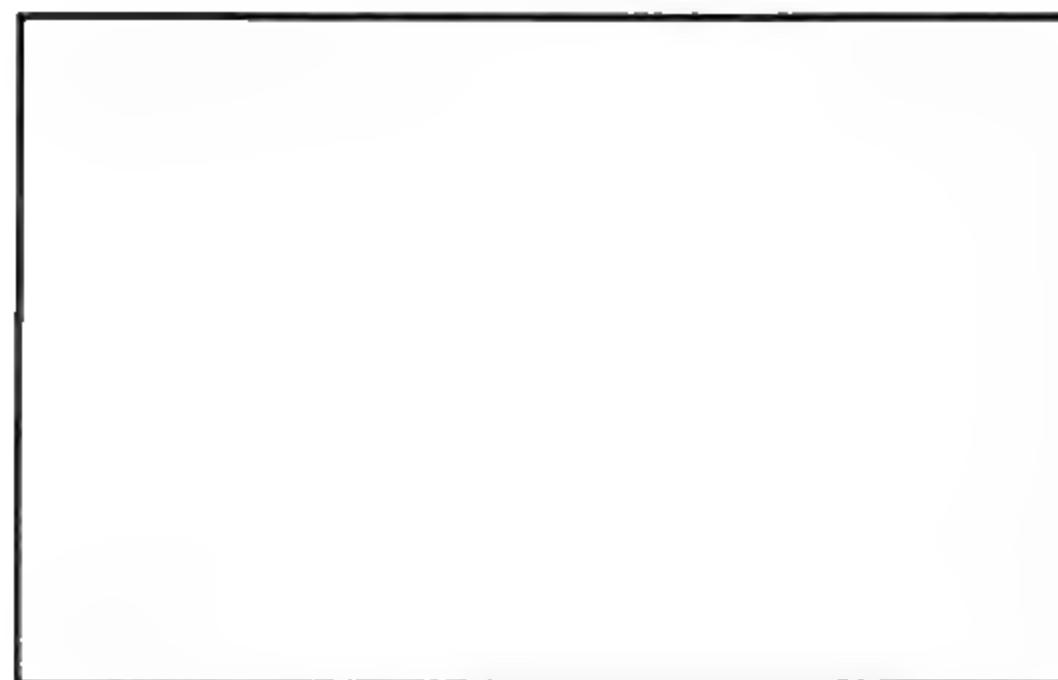
性格

ファイター

クラス

レベル

アーマークラス

ヒットポイント

キャラクターの外見又はシンボル

能力値及び修正

ストレングス
（強さ）

インテリジェンス
（教養）

ウィズダム
（知恵）

デクスタリティ
（敏捷性）

コンスティテューション
（強靭さ）

カリスマ
（魅力）

セーヴィングスロー（ST）：

デスレイ・毒

ワンド

パラライズ・石化

ドラゴンブレス

呪文・スタッフ・ロッド

使用出来る言語：

特殊能力：呪文，シーフの能力，クレリックターニングアンデット

攻撃目標AC：	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
必要なヒットロール	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

（プレイヤーズマニュアル裏表紙参照）

キャラクターレコードシート

プレイヤー名　　　　　　　　　　ダンジョンマスター名

キャラクター名　　　性格

クラス　　　レベル

アーマークラス　　　ヒットポイント

キャラクターの外見又はシンボル

能力値

ストレングス（強さ）　修　正

インテリジェンス（教養）　修　正

ウィズダム（知恵）　修　正

デクスタリティ（敏捷性）　修　正

コンスティチューション（強靭さ）　修　正

カリスマ（魅力）　修　正

セーヴィングスロー（ST）：

デスレイ・毒

ワンド

パラライズ・石化

ドラゴンブレス

呪文・スタッフ・ロッド

使用出来る言語：

特殊能力：呪文，シーフの能力，クレリックターニングアンデット

攻撃目標AC：	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
必要なヒットロール	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

DUNGEONS & DRAGONS® Character Record Sheet

装　備

魔法の物品　　　　　　　　普通の装備

備考（冒険した地域，人やモンスター等に出合った情況等）

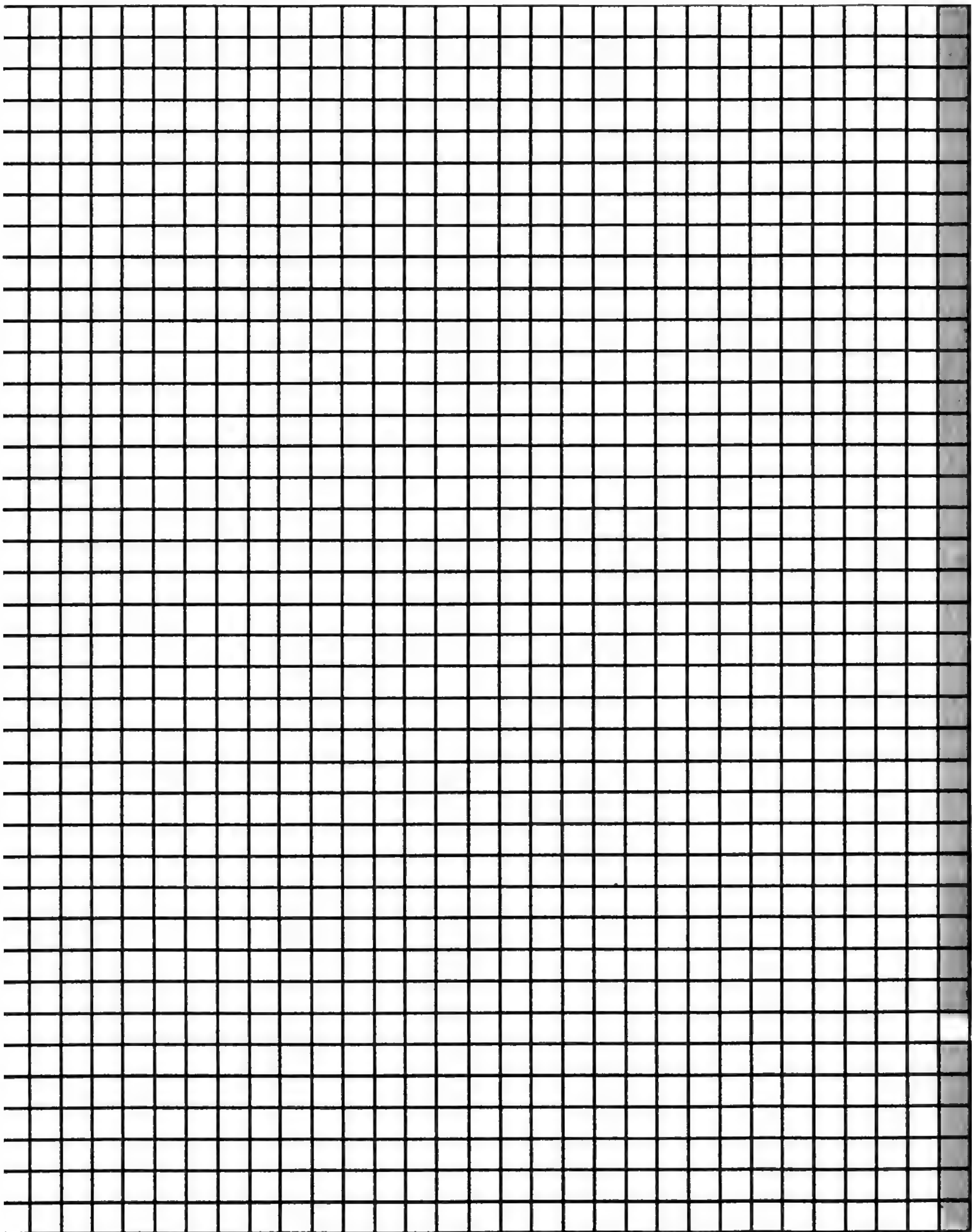
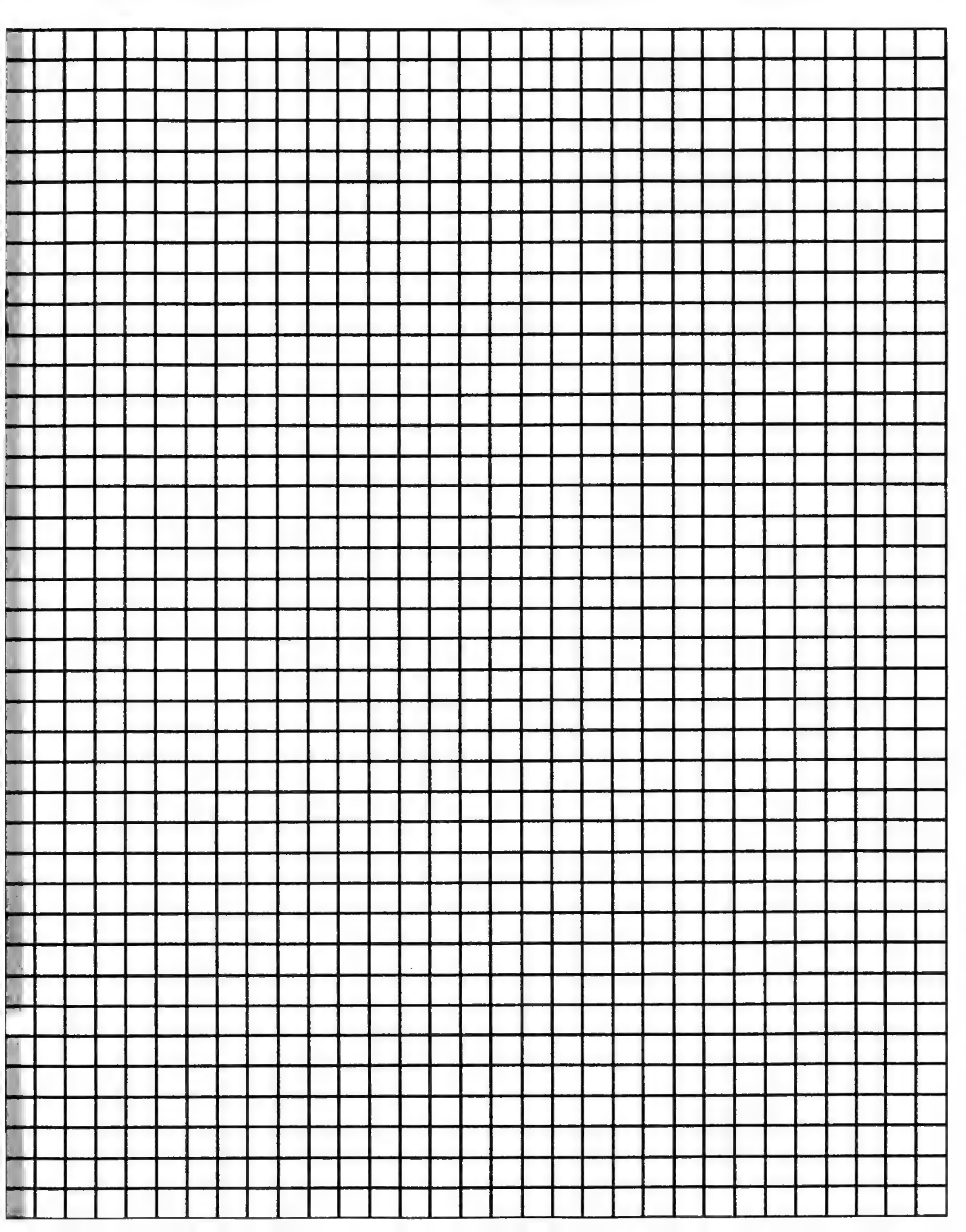
所持金及び宝物の内容

PP：　　　　　宝石類：
GP：
EP：
SP：
CP：
合計額：

XP値

特典／ペナルティ：

次のレベルに必要なXP：

(This form may be reproduced for personal use in playing DUNGEONS & DRAGONS® GAMES.)

Sample Characters

各キャラクタークラスの実例が、以下に挙げられている。君は以下のキャラクターをグループゲームでは使ってもよいが、この本の一人用冒険で使ってはならない。以下のキャラクターを使うには、キャラクターシートに以下の情報を書き写せばよい。ファイターの時と同様である。各キャラクターのST判定値は、キャラクタークラスの説明に載っている。この説明はよく読んでおく事。

クレリック
9　ストレングス
11　インテリジェンス
17　ウィズダム（対魔法ST判定に＋2の修正）
8　テグスタリティ（飛び道具攻撃の命中判定に－1、ACに＋1）
14　コンスティテューション（hp決定に＋1）
16　カリスマ（相手の反応に＋1）
AC：5（デクスタリティの＋1含む）
hp：6（ダイスで5、コンスティテューションで＋1）
所持金：10gp　xp：0
装備：チェインメールとシールド、ホーリーシンボル
パックパック、ほくち箱、たいまつ6本
水袋2、大袋2、メイス、油びん1
保存食、小袋2、ロープ（50′）

マジックユーザー
8　ストレンスグス（命中判定、損害判定、力仕事に－1）
17　インテリジェンス（2言語追加）
11　ウィズダム
16　デクスタリティ（ACに－2）
14　コンスティテューション（hp決定に＋1）
9　カリスマ
AC：7（デクスタリティの－2含む）
hp：4（ダイスで3、コンスティテューションで＋1）
所持金：10gp　xp：0
装備：バックパック、シルバーダガー1、
ランタン、ほくち箱、手鏡、聖水1びん、
水袋1、大袋2、油びん1、保存食、小袋2、ワイン袋1
呪文：リードマジック、スリープ

シーフ
16　ストレングス（命中判定、損害判定、力仕事に＋2）
14　インテリジェンス（1言語追加）
9　ウィスダム
17　デクスタリティ（飛び道具攻撃の命中判定に＋2、ACに－2）
11　コンスティテューション
8　カリスマ（相手の反応に－1）
AC：5（デクスタリティの－2含む）
hp：4（ダイスで4、修正なし）
所持金：3gp　xp：0
装備：バックパック、レザーアーマー、
トリカブト、ほくち箱、スォード、ダガー、
ランタン、大袋2、油びん3、保存食、
小袋2、盗人用工具

ドワーフ
16　ストレングス（命中判定、損害判定、力仕事に＋2
9　インテリジェンス
11　ウィズダム
14　デクスタリティ（飛び道具攻撃の命中判定に＋1、ACに－1）
9　コンスティテューション
9　カリスマ
AC：1（デクスタリティの＋1含む）
hp：6（ダイスで6、修正なし）
所持金：7gp　xp：0
装備：プレートメール、保存食、バックパック、
スォード、シールド、ダガー、
小ハンマー、ロープ(50′)、鉄のくさび12
トリカブト、ワイン1袋

エルフ
16　ストレングス（命中判定、損害判定、力仕事に＋2）
9　インテリジェンス
7　ウィズダム（対魔法ST判定に＋1）
14　デクスタリティ（飛び道具攻撃の命中判定に＋1、ACに－1
9　コンスティテューション
11　カリスマ
AC：3（デクスタリティの－1含む）
hp：5（ダイスで5、修正なし）
所持金：10gp　xp：0
装備：バックパック、チェインメール、
ロングボウ、スォード、シールド、
保存食、矢20本、ロープ（50′）、小袋2、
大袋1、トリカブト
呪文：リードマジック、チャームパーソン

ハーフリング
16　ストレングス（命中判定、損害判定、力仕事に＋2）
11　インテリジェンス
14　ウィズダム（対魔法ST判定に＋1）
9　デクスタリティ
9　コンスティテューション
11　カリスマ（相手の反応に－1）
AC：4
hp：5（ダイスで5、修正なし）
所持金：6gp　xp：0
装備：バックパック、チェインメール、
ショートボウ、保存食、シールド、
ショートスォード、ほくち箱、
アロー20本、シルバーアロー4本、
たいまつ6本、ワイン袋1、水袋1

クレリックの呪文：第1レベル

傷を治す☆
範囲：接触
持続時間：永久
効果：単一の生物対象
悪を見破る☆
範囲：120′
持続時間：6ターン
効果：120′以内の総て
食量・水を清める
範囲：10′
持続時間：永久
効果：食糧1日分か水袋6
魔法を見破る
範囲：0
持続時間：2ターン
効果：60′以内の総て
光球☆
範囲：120′
持続時間：12ターン
効果：直径30′の光球
恐れを取り除く☆
範囲：接触
持続時間：2ターン
効果：1人の生きている対象
悪からの防御
範囲：0
持続時間：12ターン
効果：クレリック本人のみ
寒さに耐える
範囲：0
持続時間：12ターン
効果：30′以内の総ての生物

☆印呪文はD&D®エキスパートルールでは逆効果となる。

マジックユーザーの呪文：第1レベル

魅了する（チャームパーソン）
範囲：120′
持続時間：呪文説明参照
効果：1人の生きている人
魔法を見破る（デテクトマジック）
範囲：0
持続時間：2ターン
効果：60′以内の総て
戸を閉め切る（ホールドポータル）
範囲：10
持続時間：2～12（2d6）ターン
効果：1つのドア、門など
物品浮揚（フローティングディスク）
範囲：0
持続時間：6ターン
効果：6′以内
あかり（ライト）
範囲：120′
持続時間：6ターン＋使い手のレベル毎
効果：直径30′の光球
魔法の矢（マジックミサイル）
範囲：150′
持続時間：1ターン
効果：1ないしそれ以上の矢を作る
悪からの防御（プロテクションフロムエビル）
範囲：0
持続時間：6ターン
効果：魔法使い本人のみ
言語を読む（リードランゲージ）
範囲：0
持続時間：2ターン
効果：魔法使いのみ
魔法を読む（リードマジック）
範囲：0
持続時間：1ターン
効果：魔法使いのみ
盾（シールド）
範囲：0
持続時間：2ターン
効果：魔法使いのみ
眠り（スリープ）
範囲：240′
持続時間：4～16（4d4）ターン
効果：40′四方の生物
腹話術（ベントリロキズム）
範囲：60′
持続時間：4ターン
効果：1つの物品、場所

印呪文はD&D®エキスパートルールでは逆効果となる。

マジックユーザーの呪文：第2レベル

絶えない明り（コンティニュアルライト）*
範囲：120′
持続時間：永久
効果：直径60′の球
悪を見破る*（デテクトエビル）
範囲：60′
持続時間：2ターン
効果：60以内の総て
透明を見破る（デテクトインビジブル）
範囲：魔法使いのレベル毎10′
持続時間：6ターン
効果：魔法使いのみ
ESP*
範囲：60′
持続時間：12ターン
効果：一方向の総ての思考
姿を消す（インビジビリティ）
範囲：240′
持続時間：破れるまで永久
効果：一つの生物・物品
鍵を開ける（ノック）
範囲：60′
持続時間：魔法使いの欄参照
効果：一つの鍵・かんぬき
空中浮揚（レビテート）
範囲：0
持続時間：6ターン＋使い手のレベル毎に1
効果：魔法使いのみ
物品捜索（ロケットオブジェクト）
範囲60′＋魔法使いのレベル毎10′
持続時間：2ターン
効果：魔法使いのみ
分身（ミラーイメージ）
範囲：0
持続時間：6ターン
効果：魔法使いのみ
クモの糸（ウェブ）
範囲：10′
持続時間：48ターン
効果：10′×10′×10
魔法の鍵（ウィザードロック）
範囲：永久
持続時間：永久
効果：一つの戸、鍵
幻影（ファンタズマルフォース）
範囲：240′
持続時間：精神集中時間
効果：20′×20′×20′の区域

Combat and ability adjustments

戦闘の手順

A．双方の側は1d6してイニシアチブ決定
B．イニシアチブを取った側は先に行動する
　1．士気チェック（モンスター、NPCのみ）
　2．移動（ラウンドごとの速度を使う）、防御運動を含む
　3．飛び道具攻撃（追加ルール）
　　a．目標を選ぶ
　　b．命中判定
　　c．損害判定
　4．魔法の呪文
　　a．目標を選ぶ
　　b．必要ならSP判定
　　c．直ちに結果を適用
　5．接近戦
　　a、b、c共、3に同じ
C．イニシアチブを失った側の次の行動は、上の手順に同じ。
D．DMは総ての退却、降伏などを解決

キャラクター命中判定表

目標のAC	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	－1
ダイスの目	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

アーマークラス（AC）

ヨロイのタイプ	アーマークラス
ヨロイ無し	9
レザーアーマー	7
チェインメール	5
プレートメール	3
シールド（シールドは本来のACを1下げる）	（－1）*

*各ヨロイを身に着けている時、シールドを持っていればそのACは自動的に－1となる。

様々な武器によるダメージ

1d4（1～4ポイントのダメージ）*
　クラブ・ダガー・スリング・たいまつ
1d6（1～6ポイントのダメージ）
　ロングボウ・ショートボウ*・ハンドアックス・メイス・クロスボウ*・ショートスォード・スピア
　ハンマー
1d8（1～8ポイントのダメージ）
　スォード・バトルアックス*
1d10（1～10ポイントのダメージ）
　トゥハンドスォード*・ポールアーム*

*印の武器は両手を必要とし、使用者はシールドを使えず、常にイニシアチブを失う。

飛び道具表

	最大射程（フィート）		
武器	近射程（－1）	中射程（0）	長射程（＋1）
クロスボウ	60	120	180
ロングボウ	70	140	210
ショートボウ	50	100	150
スリング	40	80	160
スピア	20	40	60
油、聖水	10	30	50
ハンドアックス、ダガー	10	20	30

飛び道具使用時には下記をチェックせよ
　1．敏捷性（DX）　3．防備
　2．射程　4．魔法の類

セーヴィングスロー（ST）値表

a．デスレイ・毒　b．ワンド
c．パラライズ・石化　d．ドラゴンズブレス
e．呪文・スタッフ・ロッド

	a	b	c	d	e
クレリック	11	12	14	16	15
ファイター	12	13	14	15	16
マジックユーザー	13	14	13	16	15
シーフ	13	14	13	16	15
ドワーフ	8	9	10	13	12
エルフ	12	13	13	15	15
ハーフリング	8	9	10	13	12
普通人（ノーマルマン）	14	15	16	17	18

長所による経験ポイントの修正（PR）

長所値	経験ポイントの修正
3－5	－20%
6－8	－10%
9－12	修正なし
13－15	＋5%
16－18	＋10%

各能力値による修正（カリスマを除く）

能力値	修正
3	－3
4－5	－2
6－8	－1
9－12	修正なし
13－15	＋1
16－17	＋2
18	＋3

インテリジェンスによる言語能力

インテリジェンス	影響
3	会話が困難、読み書きできない
4－5	一般語の読み書きが不可
6－8	簡単な一般語を書ける
9－12	一般語の読み書き、同盟語ができる
13－15	上記＋言語1つ
16－17	＋言語2つ

カリスマによる修正

カリスマ値	相手の反応修正	対従者 最大人数	対従者 その士気（モラル、ML）
3	－2	1	4
4－5	－1	2	5
6－8	－1	3	6
9－12	0	4	7
13－15	＋1	5	8
16－17	＋1	6	9
18	＋2	7	10

マジックユーザー
特徴

マジックユーザーは魔力を学んだ〝人間型〟キャラクターであり、呪文を見つけると、それを本に書き込み、習得にあたって、その本を使う。マジックユーザーはクレリックのそれとは完全に異なる呪文を持っているが、戦闘能力は極めて低く、戦闘は避けるべきである。

D&D®のゲームにおいて、魔法は行動の一種であり、特殊な物品を必要としない。プレイヤーがゲームにおける呪文の効果について熟知した時、他のキャラクター同様に扱いやすいものだと分かる。

マジックユーザーは精神集中によって呪文を行使する。このためインテリジェンスは高いが、他の能力は比較的に低い。しかしコンスティテューションがマジックユーザー最大の弱点であるが、耐久度の低さを補えば、長く生き残れるであろう。

マジックユーザーは他のキャラクターと異なり、いかなる防具も身に着けられず、ローブか、普通の服を着ているだけである。これ故にマジックユーザーは傷つきやすく、耐久度も低い。彼らは最も弱いキャラクターであるが、最も強力な存在になりうる。彼らの呪文の力はドア・鍵を開けるといった簡単な事から、電撃（ライトニングボルト、D&D®エキスパートセットに記述）のような物騒な事に対抗するまで、色々な事に使える。

君のマジックユーザーは、決して単独で冒険してはいけない。たった一度の不意打ちで君は昇天する。グループでは、君は列の真ん中にいるべきである。戦闘に際しては、呪文の力の行使で戦いを手伝うチャンスをうかがい、戦わざるを得なくなった時の為に、ダガーを用意せよ。ただし、決して一対一でモンスターに挑んではいけない。戦闘に際しては助けを求めよ。他のキャラクターが戦い、君を守ってくれるかもしれない。

しかし、他のマジックユーザーには気をつけよ！幾つかの呪文は君を、他の魔力等の攻撃から守ってくれるが、他のマジックユーザーに会ったら警戒し、そいつが呪文を唱え始めたら、仲間に警告を発するべきだ。

以下に記す呪文の数々を覚える事。君の努力はそのキャラクターを生き伸びさせ、より高いレベルに至らしめるだろう。

XP　：この経験ポイント（2500、5000等）を得ると、次のレベルへ上がる事ができる。

称号：他のキャラクターたちへの語りかけに使う。「私は第2レベルのマジックユーザー、フェロニウスです」と言う代わりに「私は〝予言者〟フェロニウスです」と言う。

呪文：マジックユーザーが使える呪文の強さと、その数等は後述。

その他の特徴

長所：マジックユーザーの長所はインテリジェンスであり、13以上の能力値を得ると、各冒険で得られるxpに特典を受ける。

HD　：マジックユーザーのhpは1d4で決定される。マジックユーザーは1～4ポイントの耐久度でゲームを始め（もしあれば、コンスティテューションの修正を加える）、1レベル増す度に1d4で耐久度を追加していく。

ヨロイ：マジックユーザーはいかなる種類のヨロイも、シールドも使えない。

武器：マジックユーザーは武器としてダガーのみを使える。

特殊能力

●呪文の力：マジックユーザーの使える呪文は数多く、その力の度合いは、キャラクター同様〝レベル〟で表される。〝1レベル呪文〟といえば力の弱い初心者用の呪文であり、より高度なレベルの呪文はより高い経験（xp）レベルのマジックユーザーに使われる。キャラクターの〝xpレベル〟と呪文の強さを表す〝レベル〟を混同しないように。

マジックユーザーST値	
デスレイ・毒	13
ワンド	14
パラライズ・石化	13
ドラゴンブレス	16
呪文・スタッフ・ロッド	15

経　験　表

XP	レベル	称　号	呪文の段階・数
0	1	霊媒師	第1レベル×1
2500	2	予言者	第1レベル×2
5000	3	霊能者	第1レベル×2 ＋第2レベル×1

●呪文の書：君の第1レベルマジックユーザーは1レベル呪文2つを書いた〝呪文の書〟を持ってゲームを始める。DMが呪文の種類を教えてくれよう。この〝呪文の書〟は大きくてかさばり、60cm×60cmの正方形で5～15cmの厚さがあり、少なくとも10kgはするシロモノであり、普通のサイズの袋に入らない為、運ぶにはバックパック、又はサドルバック（鞍袋）を使う。君が2レベル、3レベルとxpレベルを上げる事によって高度な新しい呪文が手に入るであろう。（4～14XPレベルに関してはD&Dエクスパートセットにある）

これらの呪文は、7レベル以上の、強力なマジックユーザーの師匠から伝授されるのであり、このレベル以下のマジックユーザーは先生を持つ。この〝先生〟はゲームには登場せず、何の影響も与えない。

異なるマジックユーザーは、各々異なる呪文を持っている場合（君がリードマジックとスリープで他のプレイヤーが、リードマジックとマジックミサイル）があるが、マジックユーザーは師匠、先生を除いては絶対に他の誰かに呪文の書を見せたり、それらの呪文の取り引きはできない。この〝呪文の書〟がなくなったり、傷んだりしたら、えらい事になる。一切の呪文が使えなくなるのだ。

冒険中に見つけられる宝物の一つに〝スクロール〟がある。幾つかの巻き物はマジックユーザーの呪文について書いてある。そのような新しい呪文が見つかった場合、それはマジックユーザーの〝呪文の書〟に書き込んでよい。この行為はそのスクロールに書いてある呪文の内の一つについてのみ行われるが、こうする事によってその巻き物の総ての魔力は消えてしまう。

しかし、その呪文が、そのマジックユーザーの使える呪文より高度なものなら、〝呪文の書〟には書き写せない。この場合、その巻き物は、将来キャラクターのレベルが上がってその呪文を使えるようになるまで、取っておいてもよい

し、必要に応じて他の目的に使ってしまってもよい。総てのマジックユーザーはスクロールの呪文を、そのレベルを無視して、あたかもそれを使えるだけのレベルであるかのように見せかけてもいい訳だ。しかし、この場合、その呪文はスクロールの上から消滅してしまう。

このように手に入れたスクロールと、その魔力をキャラクターシートに記入する。

●呪文を覚える：呪文を覚えるには、マジックユーザーは十分に休まなければならない。一晩ぐっすり眠れば十分だろう。そこでおもむろに呪文の書を取り出し、使える呪文をじっくり頭に入れるのだ。一時間（例えば）もあればOKだ。これでそのキャラクターは冒険の準備ができ、いつでも覚えた呪文を使える。

1レベルマジックユーザー（霊媒師）は1回の冒険につき、1つの呪文を使える。これが2レベル（予言者）になると1回の冒険につき、1レベル呪文2つ、3レベルマジックユーザー(霊能者)ならば3つの呪文（1レベル呪文2つ、2レベル呪文1つ）を使える。

より上級のゲームでは、冒険は1日以上続く。このような場合、魔法使いは毎朝呪文を覚えられる（十分に休んでいれば、の話だが）。また、このように冒険が幾日も続くケースでは、呪文の書を運ぶのにラバが使われてもよかろう。しかし、気をつけよ！呪文の書をなくしてしまうと、とてつもない事になる。この場合、どうしたらよいかはDMに尋ねよう。〝覚えた呪文〟と、呪文の書に〝書き込んである他の呪文〟をごっちゃにしないように！君のマジックユーザーは呪文の書にたくさんの呪文を書き込んでいるかもしれないが、一日に覚えられる呪文はほんの少しなのだ。

●呪文を使う：ゲーム中にキャラクターが呪文を使う時は、DMにそう告げればよい。例えば「ゴブリンにスリープの呪文をかける」と。DMは君にその対象となるゴブリンを尋ねる（呪文によっては対象を必要とするものがある）。このように特別の言葉はいらないである。マジックユーザーは一度呪文を使ったら、その呪文に関する記憶は忘れ去られてしまう。

例えて言えば、呪文を覚えるという事は「黒板に字を書く」事であり、呪文を使う事によって、その字は消されてしまうのだ。君のキャラクターが同じ呪文を2つ覚えている場合は、一つを使っても、もう一方は残る。例えば、2種類の呪文の内1つを2回覚えるのである。

キャラクターは呪文の使用にあたり、ジェスチャーし、話さねばならない。呪文を唱えている間、キャラクターは精神集中をしなければならず、移動はできない。歩いたり、走ったりしながらでは呪文は使えず、また、呪文を唱えている間に精神集中が乱れると、その呪文の効果がないだけでなく、使ってしまったと同様に忘れられてしまう。

●呪文のタイプ

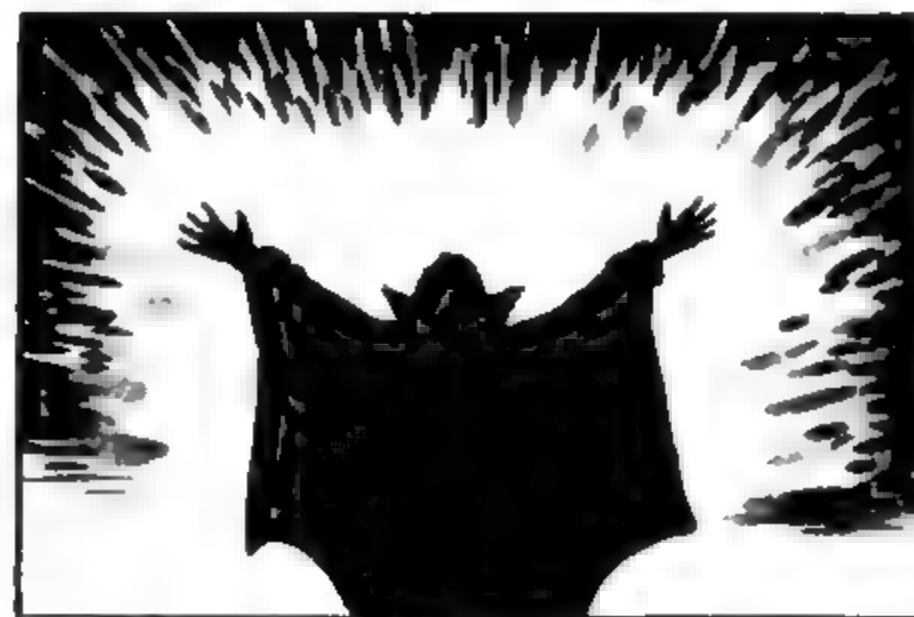
ほとんどの呪文は与えられた時間の間だけ効果を持つ。例えば〝マジックミサイル〟の呪文は、相手を攻撃する矢を作り出す訳だが、この矢は発射されるか、又は1ターン（10分）たつまで、マジックユーザーについて回る。しかし、幾つかの高度な呪文は〝瞬間的な〟効果を持つ。例えば、ファイアボールの呪文は、相手を負傷させる爆発を起こす。負傷は治るまで続くが、呪文それ自体は、1ラウンドにも満たぬ、ほんの数秒しか続かない訳だ。

また、多くの呪文は、相手がST判定(対呪文ST)に失敗した時にのみ効果を持つ事があるので、注意せよ。

●マジックユーザーの呪文：各々の呪文は、決められた範囲、持続時間、効果を持つ。

●範囲——呪文を使う時には相手がこの〝範囲内〟にいるかを確認せよ。〝範囲：0〟はその呪文が当の魔法使いにのみ影響し、他には効果がない事を示し、〝範囲：接触〟はその呪文が魔法使いに触った人間（当の魔法使いも含めて）に効果を持つ事を示す。

●持続時間——これはターン（10分）数、ラウンド（10秒）数を基準に表される。〝持続時間：永久〟は、その呪文の効果が直ちに現れ、永久に続く事を示す。

●効果——影響を与える生物、物品、物品の数、面積、体積を表す。面積、体積はフィート表示で、面積（平らな状態）ならば四角形、体積（球を含め）ならばその各辺か直径を表す数字が示されている。

●セーヴィングスロー対呪文——多くの呪文はその対象者がセーヴィングスロー（ST）に失敗すると効果を発揮する。（対呪文ST）

呪文に対してセーヴィングスローが行えるものは明記してある。

＊ヒットダイス……ある生物の耐久度を決定する為にダイスを振る回数の事であり、これが大きいほどその生物は強力である。モンスターは各々固有の値を持つが、キャラクターに関しては、xpレベルがこれに当たる。

マジックユーザー呪文

〈第１レベル呪文〉

1．魅了する（チャームパーソン）
2．魔法を見破る（デテクトマジック）
3．物品浮揚（フローティングディスク）
4．戸を閉める（ホールドポータル）
5．あかり*（ライト）
6．魔法の矢（マジックミサイル）
7．悪からの防御（プロテクションフロムエビル）
8．言語を読む（リードランゲージ）
9．魔法を読む（リードマジック）
10．盾（シールド）
11．眠り（スリープ）
12．腹話術（ベントロキズム）

〈内容〉

1．チャームパーソン

範　　囲：120′
持続時間：以下を見よ
効　　果：生きている〝人〟又は物

この呪文は人間、半人間、特定の生物にしか通用しない。呪文をかけられた者はST判定をする。成功すると呪文は効果がないが、判定に失敗した場合、その者は使い手を大の親友だと信じ、いかなる脅威からも守ろうとする。

一般的に、この呪文の効果を受ける、〝人〟とは「様々な観点から見て人に似た者」を指し、動物、魔法生物(生きている像など)、人食い鬼（オグル)より大きな人間型モンスターは含まない。

もし使い手が、呪文をかけた物（又は人）の分かる言葉で話せれば、彼に命令を与える事ができる。これは親しい友人間の〝提案〟のように聞こえてしまうのだ。この命令には普通従わなければならないが、そのキャラクターの本質（性格、習性）に反したり、それ自体が死を意味するような命令は断る事ができる。例えばバーグルが君にチャームをかけ、後ろにいるクレリックを残すよう命令する、君は断る。なぜなら君はそれ自体が性格に反すると思ったからだ。バーグルは思っている事を君にさせたい為に君に立ち去る事を要求するが、また君は断る。なぜならバーグルは友人であり、放っておく事ができないからだ。

呪文は1ケ月間効果があるが、この呪文にかかった人は日に1回か、週に1回、ST判定をやり直す事ができる。これは、その人のインテリジェンスによって決まる。いつ新たなST判定ができるかはDMが教えてくれる。また、呪文をかけた使い手(もしくは彼の仲間）が、攻撃（武器または他の呪文）すると、その呪文は解けてしまう。相手は正気に返って反撃するだろう。

2．デテクトマジック

範　　囲：0
持続時間：2ターン
効　　果：60′以内の総てのもの

魔法にかかった総ての品物、生物、部屋が輝いて見える。しかし、この呪文は長続きしないので、冒険中に出合う物品が実際に魔法にかかっているのかを調べたくなる時まで取っておくべきである。

魔法がかけられている総ての物が輝いて見える訳なのだが、箱の中にあり、隠されている物については見えないので注意せよ。

3．フローティングディスク

範　　囲：0
持続時間：6ターン
効　　果：6′以内の〝円盤状〟のもの（後述

この呪文は、小さな円形盾サイズの目に見えない魔法の〝円盤〟を作り出す。この〝円盤〟は最大5000cn（500ポンド＝230kg）までの物品を持ち上げる事ができる。円盤は使い手の腰の高さで作られ、以降はこの高さで使い手の6フィート以内について回る。しかし、この〝円盤〟は既に何らかの生物、物品が存在する空中間に発生させる事は不可能である。攻撃に使用する事もできない。(この円盤は実体を持たず、また、移動するが速度は遅い)

また、持続時間の6ターンが過ぎると〝円盤〟は消失し、その上に乗せていた物品は床に落ちる。

4．ホールドポータル

範　　囲：10′
持続時間：2～12（2d6）ターン
効　　果：1つのドア、門、又は類似した〝戸〟

この呪文は〝戸〟(ドア、門等)を魔法の力で閉め切る事ができるが、〝鍵を開ける〟呪文で破られる。また、呪文の使い手より3以上高いヒット・ダイスを持つ生物は同ラウンド中に、この呪文にかかった〝戸〟を開ける事もあるが、持続時間内ならば、〝戸〟は再び閉まってしまう。

例：2レベルのマジックユーザーが閉めたドア等は5レベルのいかなるキャラクターにより破る事ができるだろう。

5．ライト*

範　　囲：120′
持続時間：6ターン＋使い手のレベルごとに＋1ターン
効　　果：直径30′の球体

この呪文はたいまつに火のついたような、大きな光の球を作り出す。何かの物品に対してかけた場合、光はその物品と共に動く。生物の目に対してかけられたなら、その生物はST判定をする。もし、それに失敗すればその生物は持続期間中失明し、一切の攻撃が不可能となる。判定が成功すれば、光の球は目標の生物の後ろで発生してしまう。

6．マジックミサイル

範　　囲：150′
持続時間：1ターン
効　　果：1ないしそれ以上の矢を作る

1の呪文は、魔法の力で作られ、発射される矢であり、命中した相手に2～7（1d6＋1）ポイントのダメージを与える。この呪文が唱えられると、使い手の隣に矢が出現し、すぐ発射しなければ、持続時間が切れるまで使い手の横の空中にとどまる。また、この矢は実体を持たず、触る事もできないが、一発発射されるや、目に見える目標に自動的に命中し、決して外れる事はない。

また、目標はST判定ができない。この呪文の使い手のレベルが5レベルごとに、1回の呪文で出現する矢数は2本増える。(1～5レベルでは1本、6～7レベルでは3本)複数の矢は異なる目標に向けて発射する事ができる。

7．プロテクションフロムエビル

範　　囲：0
持続時間：6ターン
効　　果：使い手のみ

この呪文は使い手の体の周囲2～3cmの所に目に見えない魔法のバリアーを作り出す。持続時間の間、使い手に対する総ての攻撃は命中判定に－1の修正を受け、使い手は＋1となる。さらに、呪文の対象になった〝魔法で惑わされた生物〟は飛び道具を使わない限り、その使い手の体に触る事もできない！(この〝魔法で惑わされた生物〟とは、攻撃する為に〝魔法の武器〟が必要なものをいい、〝銀の武器〟でなければ殺せないモンスターではない。例えばライカンスロープーである）しかし、この呪文は〝マジックミサイル〟に対しては効果がなく、持続時間中に使い手が何らかの攻撃を行った場合、〝魔法で惑わされた生物〟もその使い手を攻撃できるのである。もちろん前述の修正は持続時間中適用される。

8．リードランゲージ
範　　囲：0
持続時間：2ターン
効　　果：使い手のみ
この呪文によって使い手は知らない言語、暗号、宝物の地図、秘密の記号を持続時間中読む事ができる。(ただし言語を話す事はできない)

9．リードマジック
範　　囲：0
持続時間：1ターン
効　　果：使い手のみ
この呪文によって使い手は、魔法の巻き物や、他の魔法の物品の上に書かれている、魔法の言葉やルーン文字を読む事ができる（話す事はできない)。未知の魔法語で書かれたものは、この呪文による以外、理解する事はできない。しかし、使い手が、一度この呪文で巻き物、ルーン文字を読んだ後は、その内容を呪文を使わなくても、繰り返し読んだり、話したりできる。総ての〝呪文の書〟は魔法語で書かれており、呪文を使わずに読めるのは、その持ち主だけである。

10．シールド
範　　囲：0
持続時間：2ターン
効　　果：使い手のみ
この呪文は使い手の体の周りに魔法盾形のバリアーを作り出し、使い手について回る。持続時間の間、このバリアーによって使い手は飛び道具に対して2、他の総ての攻撃に対して4のAC(アーマークラス）を持つ。もし、このバリアーに守られた使い手にマジックミサイルが向かってきた場合、ST判定（矢1本につき1回）ができ、もしST判定に成功すれば、さすがの〝魔法の矢〟も何の効果も持たない。

11．スリープ
範　　囲：240′
持続時間：4～16（4d4）ターン
効　　果：40′四方内の生物（そのヒットダイズの合計が2～16)
この呪文は40フィート四方内の生物をことごとく、ST判定も許さずに、最大16ターンの間眠らせてしまう。この呪文はヒットダイス4+1以下（一般に人間と同じか、それ以下の大きさ）の生物にしか通用せず、アンデッドモンスターやドラゴンなどの巨大生物には通用しない。

また、この呪文で眠ってしまった生物を殴る、けるなどして起こす事ができる。加えて、眠っている生物はその耐久度に関係なく、刃の付いた武器の一撃で殺す事ができる。この呪文の効果を受ける生物はそのヒットダイスの合計が16以内に制限させる。DMは2d8してこれを決める

12．ベントリロキズム
範　　囲：60′
持続時間：2ターン
効　　果：1つの物品・場所
この呪文により、使い手は自分の声を、像、動物、暗い物陰等、他の場所から発する事ができる。

〈第2レベル呪文〉
1．絶えない明かり*（コンティニュアルライト）
2．悪を見破る（デテクトエビル）
3．透明を見破る（デテクトインヴィジブル）
4．ESP*
5．姿を消す（インヴィジビリティ）
6．鍵を開ける（ノック）
7．空中浮揚（レビテート）
8．物品捜索（ロクートオブジェクト）
9．分身（ミラーイメージ）
10．幻影（ファンタズマルフォース）
11．クモの糸（ウェブ）
12．魔法の鍵（ウィザードロック）

1．コンティニュアルライト*
範　　囲：120′
持続時間：永久
効　　果：60′の直径の球
この呪文は直径60フィートの輝く光の球を作り出す。その光はたいまつよりは明るいが、日光ほど明るくはなく、魔法の力によって取り除かれるまで永久に輝き続ける。また、この呪文は物品に対してかけられてもよいし、生物の目に対してかけてもよい（1レベル呪文の〝あかり〟同様である)。生物の目に対してかけた場合、その相手はST判定する。失敗すれば即、失明だが、成功した場合はその目標は無傷で、光の球はその生物のいる近くに発生し、輝き続ける。

2．デテクトエビル
範　　囲：60′
持続時間：2ターン
効　　果：60′以内の総てのもの
この呪文により、魔法使いは60フィート以内の、総ての悪の魔法にかかったもの、魔法使いを傷つけようとする悪意を持ったもの等が、輝いて見える。しかしながら、その生物の実際の考えがわかる訳ではない。また、罠、毒の類は〝悪〟でもなければ〝善い〟ものでもない。ただ危険なだけであるので輝く事はない。

3．ディテクトインジビジブル
範　　囲：使い手のレベルごとに10フィート
持続時間：6ターン
効　　果：使い手のみ
この呪文の行使により、使い手はその範囲内の、総ての透明な物、生物を見る事ができる。範囲は使い手のレベルで決まる。
例：3レベルの〝霊能者〟なら30フィート。

4．ESP*
範　　囲：60
持続時間：12ターン
効　　果：一方向の、総ての〝思考〟
この呪文により、使い手は、一方向に6ラウンド(1分）の精神集中により、一つの生物の〝思考〟を読む事ができる。その生物の使う言語に関係なく、その考えが分かる。精神集中した方向に複数の生物がいる時は、ごちゃまぜの混乱した〝思考〟が聞こえてくる。この混乱の中から一つの思考をより分けて聞き取る為には、さらに6ラウンド間の精神集中が必要となる。ただしアンデッドモンスターの思考は読む事はできない。

ESPは、木、液体をはじめ、2フィートの厚さの岩をも貫いて使えるが、鉛でカバーされている物を通しては役に立たない。

5．インヴィジビリティ
範　　囲：240′
持続時間：破られるまで永久
効　　果：1つの物体、生物
この呪文により、一つの物体、生物は透明になれる。生物が透明になった場合、身に着けていた物も総て透明になるが、生物の体を離れたり、落としたりした途端、再び目に見えるようにな

る。使い手が誰かが身に着けていない物品を透明にした場合、その物品は生きているものがそれに触れた時、目に見えるようになる。

透明となった生物が、何らかの攻撃を行うか、呪文を使った場合、再び目に見えるようになる。たいまつなどは、それ自体は透明にする事ができるが、そこから発する光は消す事ができない。

6．ノック

範　　囲：60′

持続時間：以下を参照

効　　果：一つの鍵、錠

この呪文は鍵（普通の鍵や魔法の力による〝扉、門等を閉める〟〝ウィザードロック〟等の呪文によるものを含む）がいかなる状態であっても開ける事ができる。しかしながら、秘密の扉を開ける場合は、呪文を行使する前に、その扉が既に見つけてある事が必要となる。

ドアが魔法の力で閉められていた場合、この呪文で一度開けた後ドアが閉まれば元の状態になる。しかし、また開ける事もできる。

この呪文は、くっついた門をも開け、閉ざされている宝物の箱も簡単に開けてしまう。また、かんぬきの掛けられた扉でさえも、そのかんぬきを床に落として開けてしまう。

7．レビテート

範　　囲：0

持続時間：6ターン＋使い手のレベルごとに＋1

効　　果：使い手のみ

この呪文によって使い手は空中を上下に、支えなしに移動できる。しかしながら、横方向への移動はできない（一度天井まで浮上し、天井に沿っていけば横方向へも移動できる)。上下移動の速度は1ラウンドあたり20フィートである。この呪文は他の人間、物体に対してかける事はできないが、通常の制限内までの重さなら、持ったまま空中浮揚できるので、人間か、それ以下の生物ならば、それを連れて浮揚できる。ただし、これらの生物が金属製のヨロイを着ていたり、それ以上の重い荷物を運んでいてはいけない。

8．ロケートオブジェクト

範　　囲：60′＋使い手のレベルごとに10′

持続時間：2ターン

効　　果：範囲内の一つの物体

この呪文は、範囲内の、捜したい物体の方向を教えてくれる（距離は分からない)。しかし、この呪文で物体を見つける為には、その物体の正確な外観を知らなければならない。階段などのありふれた物体に関しては正確な記憶は必要ない。この呪文の範囲は、その使い手のレベルによって変化する。

9．ミラーイメージ

範　　囲：0

持続時間：6ターン

効　　果：使い手のみ

この呪文により、使い手は見かけもそっくりで、使い手同様に行動する分身を1～4体（1d4）作り出す事ができる。この分身は使い手の隣に出現し、移動、会話など、本体と完全に同一の行動を取る。行使にあたり、使い手が精神集中する必要はない。

分身は、時間が切れるか、攻撃されて打撃を受けるかすると消滅する。分身は実体を持たず、実際には何もできないが、使い手自身に命中した攻撃をその代わりに引き受けて消滅する。

10．ファンタズマルフォース

範　　囲：240′

持続時間：精神集中による（以下を見よ）

効　　果：20×20×20′の空間

この呪文は20×20×20′の空間内で物品の形を変えて見せたり、幻影を作り出す。この〝幻影〟は、使い手が過去において見た事があるべきであり、そうでない場合（全く架空の幻影を作った場合)、効果が薄くなる。

この呪文を攻撃の為に使わない場合、幻影は触れば消えてしまう。また、この呪文でモンスターを出現させる事もできるが、そのモンスターはAC9で、命中を受けると消えてしまう。この呪文を攻撃に使う時（幻の矢、壁を壊す等）は、その相手はST判定をする。これに成功した場合、その相手は何の影響も受けず、幻影に気

づいてしまう。失敗した場合、目標は影響を受けるが、実際には何のダメージも受けない。幻影の攻撃で〝死んだ〟相手は、気づかずに倒れているだけで、1~4（1d4）ターンすれば気がつく。

幻影は使い手の精神集中の続く間残るが、移動、負傷、ST判定失敗等をすると消滅する。

11．ウェブ

範　囲：10′
持続時間：48ターン
効　果：10×10×10′の体積

この呪文は、炎による攻撃以外、破壊の困難な、ねばねばする糸の固まりを作り出し、10×10×10′内のものを閉じ込める。巨人等の力の強い生物は2ラウンド、平均的な（強さ値9~12）力の人間は2~8（2d4）ターン、オグルパワーガントレットを着けたものは4ラウンドでこれから脱出できる。炎は、この糸を2ラウンドで破壊できるが、糸の中の生物は、皆1~6（1d6）ポイントのダメージを被る。

12．ウィザードロック

範　囲：10′
持続時間：永久
効　果：1つの〝戸〟又は〝鍵〟

この呪文はホールドポータルの呪文より強力で、いかなるドア、鍵等でも他の魔力で取り除かれない限り、永久に効果がある。ノックの呪文がこれを解く。また、魔法によって閉められたドア等も使い手がこの呪文をかけると簡単に開く。更にこの呪文の使い手より3レベル（又は＋3ヒットダイス）以上の呪文を使えるキャラクター、又は生物等（モンスター等を含む）によっても開けられる。ただし、これらの方法により一度開けられたとしても、従来の呪文の効果は消えない。閉めてしまえば再び従来の効果で閉め切ってしまう（ホールドポータル参照）。

シーフ

特長

シーフは、盗み、鍵開け、罠の除去、その他の行動の専門家である。魔法の力を借りずに鍵を開けたり、罠を見破る事のできる唯一のキャラクターである。

シーフはその名の示す通り、盗みをするが、同じグループ内の仲間から盗む事はめったにない。そんな事をすれば、仲間達は一緒に冒険をする事を二度と許さないだろう！

D&D®のゲーム内では、シーフは皆ギルドと呼ばれる職人組合に属している事になっている。

どの町にもギルドホールという建物があり、シーフはそこで生活したり、食事をしたりしている（無論、金を払ってであるが）。総ての盗人はギルドの教師から〝技〟（盗人独自の技術、特殊能力を見よ）を習う。シーフはD&D®世界ではごく一般的な存在なのだが、その特殊な能力故に、町の上級層からはあまり歓迎されていない。

冒険中、シーフはできるだけ危険を避けるべきである。シーフの仕事は、必要とされるところでその特殊能力を使う事にあるのだから。シーフの能力は、一日に一度しか使えない魔法使いの呪文の力と異なり、望む時に何度でも使えるので、大変便利である。

戦闘に際しては、シーフはその中心から離れているべきで、モンスターの背後に忍び寄ってその宝物を盗むか、背後から攻撃するのがよいだろう。盗人はやむ得ない時を除いて接近戦は避けた方がよい。なぜなら、僅かな耐久度しか持たず、防御効果の薄いヨロイしか身に着けられないからである。

大抵のシーフは高い敏捷性を持っている。好んで飛び道具を使うので、これに関するルールを読み、飛び道具を持ち歩くべきである。接近戦が避けられぬ時に備えて剣、短剣も必要となろう。盗人は大抵のグループに加えられる。戦う代わりに機転と素早さで生き抜く、というシーフの使命は、ゲームをより面白くするだろう。

経験表

xp	レベル	称号
0	1	こそどろ
1200	2	追いはぎ
2400	3	強盗

シーフのST値

デスレイ	13
ワンド	14
パラライズ・石化	13
ドラゴンブレス	16
呪文・スタッフ・ロッド	15

XP：この数の経験ポイントを得ると、シーフは自動的に次のレベルへと移る。

称号：他のキャラクターに語りかける時に使う。「私は第2レベルシーフのグリーガンだ。」と言う代わりに「おれはこの辺じゃ名の知れた追いはぎのグリーガンってもんだ」と名のる訳である。

その他の特徴

長所：シーフの長所はデクスタリティで、13以上のスコアで次の冒険から得る経験ポイントに特典を受ける。

HD：シーフの耐久度は1d4で決められる。1~4の耐久度でゲームを始め、レベルが上がる度に1d4して耐久度を増やしていく。

ヨロイ：シーフはレザーアーマーのみ使用できる。シールドは使えない。

武器：シーフはどんな飛び道具でも使え、他の武器は片手用の物のみ使用可能である。（両手用武器は使えない。（P55参照）。

特殊能力

シーフは鍵を開ける、罠の発見・除去、壁登り、音を立てずに動く、影に隠れる、音を聞き分ける、すり、などの方法を知っていて、〝バックスタンピング〟と呼ばれ、背後に回った時の攻撃に有効な能力も習得している。〝音を聞き分ける〟を除き、シーフが特殊能力を使っての試みに成功し得るか否かの確率はパーセンテージで与えられている。DMはダイスを振って%を出し、それが表の数値と同じか以下なら成功する。〝音を聞き分ける〟は1d6で判定する。

シーフ特殊能力表			
特殊能力	経験レベル		
	1	2	3
オープンロック (d%)	15	20	25
ファインドトラップ (d%)	10	15	20
リムーブトラップ (d%)	10	15	20
クライムウォール (d%)	87	88	89
ムーブサイレントリー (d%)	20	25	30
ハイドインシャドー (d%)	10	15	20
ピックポケット (d%)	20	25	30
ヒヤノイズ (1d6、d%)	1~2 (30)	1~2 (35)	1~3 (40)

シーフの特殊能力の説明

●オープンロック（鍵を開ける）
「盗人用道具」を持っている時のみ、1つの鍵につき1回、試みてよい。失敗すると、再び試みる事は、経験レベルが上がるまでできない。

●ファインドトラップ（罠を見つける）
1つの罠につき1度だけ試みてよい。発見したら次に〝除去〟の試みに移ってよい。

●リムーブトラップ（罠を取り除く）
罠が〝発見〟されている時のみ、1つの罠につき1回だけ試みてよい。

●クライムウォーム（壁を登る）
垂直な崖、壁など険しい面に際して使う。成功のチャンスは大きいが、失敗すると、真ん中で滑り落ちた事になる。10フィート未満の所を登って落ちると、1ヒットのダメージを受ける。DMは100フィート登るごとに判定を始め、失敗したら、その10フィートごとに1~6（1d6）のダメージを判定する。

●ムーブサイレントリー（音を立てずに動く）
この試みはシーフにとっては、常に成功したように感じられる（失敗していても分からない）。DMだけがダイスを振って成否を判定する。

●ハイドインシャドー（影に隠れる）
シーフは物陰に入り隠れる事によって敵をやり過ごす。隠れている時に移動は可能だが、攻撃はできない。これも、シーフは成功したように感じるが、DMだけが成否を知っている。

●ピックポケット（すり）
これはリスクを伴う。DMがダイスを振り、表にあるパーセンテイジの2倍より大きい数を出したら、シーフはその行為を近くの人に見られるのみならず、相手に捕まってしまう。

●ヒヤノイズ（音を聞き分ける）
ドアのところで聞き耳を立てたり、接近するモンスターの足音を聞くのに使う。しかしながら、戦闘中は騒音がひどい為使えない。

特殊能力を使う

常に機会をうかがい、特殊能力を使う時はDMに告げる。各能力の働きを理解する事。不適当な使い方をすれば、試みは自動的に失敗する。例えば、モンスターがグループに突進してきている時に、DMに「私のシーフは陰に隠れてダガーを抜く」と言っても、「モンスターは君の動きを見てしまい、まっすぐ君の方に向かってくるヨ」という事になる。

●バックスタブ（バックスタビング）
シーフが完全に気づかれずに敵の背後に回りこんだ場合、〝バックスタブ〟できる。相手が見るか、聞くかのいずれか又は他の手段でシーフの接近を知ってしまえば、〝バックスタブ〟は行えず、シーフは通常の攻撃をする。〝バックスタブ〟を行う場合、シーフは攻撃の命中判定に＋4し、命中した場合、与えるダメージは2倍になる。

例：剣を持った1レベルのシーフが、パーティに向かって突進してくるオグルを見つけた。プレイヤーは〝陰に隠れるよ〟と言う。DMは、d%して19であったのでオグルは隠れたシーフが見えなかった事を知っているが、プレイヤーに言わない。戦闘において、オグルはシーフの方に背を向けた。プレーヤーは「バックスタブを行う!!」。DMはオグルが知らないと仮定（DMの判断による)、「オグルは知らないからバックスタブOKだ!!」。プレーヤーは命中判定を行い、その数に＋4する。オグルに命中すると、プレイヤーはダメージのダイスを振り、その結果が2倍となる。

戦闘中でない時にバックスタブを使うと〝音を立てずに動く〟と同じ扱いとなり、DMはその判定にダイスを振る事になる。

ドワーフ

特徴

ドワーフは背が低く、がっしりしていて、120cmくらいの身長で70kgくらいの体重がある。男のドワーフは長い髭を、女は短い髭を生やしている。彼らの肌は土色で、髪の毛は灰色か黒か暗い茶色である。ドワーフ達は頑固だが現実的で飲食を好み、全員が工芸師としての腕を持っていて、金（ゴールド）に愛着を示す。また、彼らは屈強な戦士であり、セーヴィングスローの値が示す通り、魔力への抵抗力が高い。ドワーフのキャラクターは最低でも9以上の強靭さを持っていなければならない。

ドワーフは、〝ファイター〟と幾多の点で違いがあるが、任務は同じである。両者は共に戦い、戦闘では同じ戦術を採るべきである。〝ファイター〟の特徴を読んでおく事。

体験表

xp	レベル	称号
0	1	古強者ドワーフ
2200	2	戦　士ドワーフ
4400	3	剣　匠ドワーフ

ドワーフST値	
デスレイ・毒	8
ワンド	9
パラライズ・石化	10
ドラゴンブレス	13
呪文・スタッフ・ロッド	12

XP ：この数字分の経験ポイントを得ると、自動的に1つ上のレベルへと出世する。
称号：他のキャラクターに話かける時に使用する。「私はロルフ、レベル2のドワーフの戦士だ」と言う代わりに「私の名はロルフ、誇り高きドワーフの戦士」と名乗る。

その他の特徴

長所：ドワーフの長所はストレングスであり、13以上の能力値で次の冒険からの経験ポイントに特典を受ける。
最低能力値：ドワーフキャラクターは最初にプレイする時には9以上のコンスティテューションを持っていなければならない。
HD ：ドワーフの耐久度は1d8で決める。ドワーフは1~8（1d8）のhpでゲームを始め、レベルが上がるごとに1d8して増やしていく。
ヨロイ：ドワーフはどんな種類のヨロイも着てよく、シールドも使ってよい。
武器：ドワーフは小型か、普通サイズのいかなる武器も使える。ドワーフはトゥハンドスォード、ロングボウは使ってはいけない。

特殊能力：
ドワーフは特殊な視力を持ち、2、3の言語を知っていて、また、他のキャラクターよりもうまく仕掛けを見破る。

●視力
ドワーフは通常の視力に加えて〝インフラビジョン〟という特殊な視力を持ち、闇の中で60フィート（18m）を見渡せる。光（普通、魔法を問わず）は、インフラビジョンを無効化する。インフラビジョンとは「熱を見る視力」であり、温かい物は赤く、冷たい物は青く見える。例えば、接近する生物は赤い形で、その足跡はかすかな青に見えるのだ。また、冷たい池は深い青に見える。周囲の空気と同じ温度を持つ物（テーブル・骸骨など）はインフラビジョンではかすかにしか見えない。

●言語
総てのキャラクターが持つ言語（一般語と性格を見よ）の他にドワーフはドワーフ語、ノーム語、ゴブリン語、コボルド語を話す事ができる。しかしながら、これらの言語を読んだり書いたりする能力ではないので注意。

●見破る
総てのドワーフは採鉱のエキスパートであり、時として罠、スライドする壁、傾いた通路などの特殊な設備を見破る事がある。ドワーフキャラクターがそのような物を調べたくなったらDMにそう告げればよい。DMは1d6を振り1か2の目の時、実際そこに何が存在するかどうかが分かる。各目的に対して試みは1回しか行えない。

例：ドワーフキャラクターが「この壁が動くかどうか調べるよ」。DMはその壁が動く事を知っているが1d6する。結果が2なので、「あっ動いたよ」と告げる。

エルフ

特徴
エルフは繊細な容ぼうと、とがった耳を持つ。すらりとして優雅な種族である。エルフの身長は150cmから165cmである。彼らは総てのヨロイ、武器、更にマジックユーザーの呪文も使う事ができる。彼らはこのように、強力な友（又は強力な敵）となるが、普通は戦いよりも、森の世界の広場で宴を開いたりして陽気に過ごす事を好む。彼らはごくまれに人の町を訪れる事がある。また、エルフは魔法に魅了されており、呪文や魔法の物品を集めるのに疲れを知らない。ことに、その物品が美しく工芸されたものであれば、なおさらである。エルフキャラクターは9以上のインテリジェンスを持ってゲームを始めねばならない。
エルフはファイターとマジックユーザーの両方に似ているのでファイターの特徴を読んでおく事。しかしながら、ファイターほどの耐久度は持っていないので、状況によっては、マジックユーザーがするように後方に控え、呪文の力を使うのもよいだろう。

経験表

xp	レベル	称号
0	1	古強者霊媒師
4000	2	戦士予言者
8000	3	剣匠霊能者

レベル	呪文の段階・数
1	第1レベル×1
2	第1レベル×2
3	第1レベル×2 ＋第2レベル×1

エルフST値	
デスレイ・毒	12
ワンド	13
パラライズ・石化	13
ドラゴンブレス	15
呪文・スタッフ・ロッド	15

XP ：この数字の体験ポイントを得ると、レベルが自動的に1つ上がる。

称号：他のキャラクターに話しかける時に使う。「私は2レベルエルフのベルレインです」と言う代わりに「私はベルレイン戦士予言者だ」と名乗る。
呪文：エルフの使えるマジックユーザー用呪文の数、及びその行使にあたっての力のレベル等は、下記の〝特殊能力〟で説明されている。

その他の特徴

長所：エルフはストレングスとインテリジェンスの2つの長所を持つ。この両方のスコアが13以上になると、冒険で得るxpポイントは5%、13以上のストレングスを持つ一方でインテリジェンスが16以上の時は10%増える。

最低能力値：エルフキャラクターはゲーム開始時点で9以上のインテリジェンスを持っていなければならない。

HD：エルフの耐久度は1d6を振り決める。ゲームを1〜6の耐久度で始め、レベルが上がることに1d6して加えていく。

ヨロイ：エルフはどんなヨロイでも身に着けられ、シールドも持ってよい。

武器：エルフはどんな武器でも使える。

特殊能力

エルフは特殊視力、言語に関する知識を持ち、他のキャラクターよりもうまく仕掛け戸を見破り、魔法使い用呪文が使え、また、グールによって麻痺させられる事もない。

●視力

エルフは通常の視力に加えて〝インフラビジョン〟なる特殊視力を持ち、闇の中で60フィート(18m)を見渡せる。ただし光はその種類に関係なく、インフラビジョンを無効化する。

インフラビジョンとは「熱を見る」視力であり、暖かい物は赤く、冷たい物は青く見える。また、冷たい池などは深い青に見える。周囲の空気と同温の物（テーブル、骸骨等）は、はっきり見えない。(ドワーフ参照)

●言語

総てのキャラクターが持つ言語（一般語と同盟語）の他に、エルフはエルフ語、ノール語、ホブゴブリン語、オーク語を話す事ができる。

●見破る

総てのエルフは他のキャラクターよりうまく秘密のドア、隠されたドアを見つけられる。各エリアにつき一回だけ試みる事ができる。DMは1d6して、1,2なら、そこに何らかのドアが存在すれば見破る事になる。

●グールからの攻撃に対する免疫

総てのエルフはグールの麻痺攻撃の影響を受けない。しかし、グール以外の麻痺をもたらすモンスターからの攻撃は有効なので注意。

●呪文

エルフはマジックユーザー同様にマジックユーザー用呪文を使える。呪文の行使、呪文の書等に関する説明を読んでおく事。エルフはマジックユーザー用呪文を使うにあたっての総てのルールに従う。

ハーフリング

特徴

ハーフリングは背の低い半人間であり、僅かにとがった耳を持つ事を除けば、人間の子供そっくりに見える。ハーフリングは身長90cmくらい、体重27kgくらいであり、あまり勇敢ではなく、ごくまれに、彼らが何よりも愛する家を快適にする為に宝物を探し求める。ハーフリングは森の国の住人であり、普通エルフと仲が良い。

彼らは野外で特殊能力を発揮する。ハーフリングキャラクターはデクスタリティ及びコンスティテューションの両方のスコアが9以上でなければならない。ハーフリングはファイター、ドワーフと似た行動を取る。ハーフリングキャラクターをプレイするにあたり、ファイターの特徴を読んでおく事。特殊能力を忘れず、可能な度にそれを使うべきである。また、ハーフリングのセービングスロー成功率はドワーフ並に高く、他のキャラクターが魔法、毒で倒れてしまうような時でも生き残れるだろう。

経験表

xp	レベル	称　号
0	1	古強者ハーフリング
2000	2	戦士ハーフリング
4000	3	剣匠ハーフリング

ハーフリングST値

デスレイ・毒	8
ワンド	9
パラライズ・石化	10
ドラゴンブレス	13
呪文・スタッフ・ロッド	12

XP：この数のXPポイントを得ると、ハーフリングは自動的により高いレベルへ出世する。

称号：他のキャラクターへの語りかけに使う。「私は2レベルハーフリングのタッチベリイです」と言う代わりに「私はハーフリングのファイタータッチベリイだ」と名乗る。

その他の特徴

長所：ハーフリングはデクスタリティとストレングスの2つの長所を持ち、このどちらかのスコアが13以上になると、冒険で得るxpポイントは5%、両方のスコアが13以上の時は10%増える。

最低能力値：ハーフリングキャラクターはデクスタリティ、コンスティテューションの2つの能力値が最低でも9以上なければならない。

HD：ハーフリングの耐久度の決定には1d6を使い、キャラクターは1〜6の耐久度でゲームを始め、xpレベルが上がる度に1d6して加えていく。

ヨロイ：ハーフリングはどんなタイプのヨロイも使用でき、加えてシールドを使ってもよい。

しかしながら、彼らの使うヨロイもシールドも彼らのサイズに合わせて作られた物ではなくてはならない。ドワーフ用のヨロイでさえも、彼らには大きすぎるのだ。

武器：ハーフリングは小さな武器（ダガー、ショートスォード、ショートボウ等）のみ使ってよい。トォハンドスォード、ロングボウ、バトルアックス、ポールアーム等の大型武器は使えない。

特殊能力

ハーフリングは戦闘時にその小ささ故に特典を受ける。また、森においては、たやすく身を隠す事ができる。

●戦闘

ハーフリングはしばしば飛び道具を用い、大型の生物に攻撃された時でも、他のキャラクターよりもかがみ込むのがうまいので、戦闘時に以下の修正を受ける。

−2……人間より大きい生物に攻撃された時、本来のACに加える。

＋1……飛び道具を使う時、命中判定に加える。

＋1……個人の先制権(選択戦闘ルールを見よ)において加える。

●隠れる

野外では、ハーフリングを見つけるのは難しい。彼らは木々や雑草の中にすっかり隠れる能力を持っている為である。このようにして隠れた場合、彼らが見つけられる確率は10%しかない(DMがダイスを振る)。また、ハーフリングはダンジョン内においても隠れる事ができる。しかし、成功の確率は野外ほど高くない。

通常の光の中で隠れる事のできる物影や物があった場合、ハーフリングは1/3の確率で隠れるのに成功する。この能力を使う時はDMに告げればよい。DMは1d6を振り、その目が1か2なら成功で、動いたり、音を立てない限り隠れていられる。

ただし、クレリックの〝ライト〟の呪文のような魔法の光は、隠れる試みを見破ってしまう。また、隠れようとするハーフリングが光源（ランタン、たいまつ等）を持っている場合、当然ながらこの能力は発揮できない。

新しいキャラクターを作る

君のファイターを使って、ルールを頭に入れたら、君はキャラクターシートを使って他のキャラクターになる事ができる。しかし、一人用の冒険では、他のキャラクターは使えない事をお忘れなく！この冒険は君のファイター用にデザインされているのだから。

遅かれ早かれ新たなキャラクターをと望むだろう。鉛筆と総てのダイスそして新しいキャラクターシートを用意する。キャラクターシートがない時は、白紙にそれらしい欄を作って書いておく。

新しいキャラクターを作るには、初めてなら1時間、慣れても10〜30分はかかるだろう。キャラクター作りは、皆が集まってからするものではない。総ての準備はあらかじめやっておく。君のダンジョンマスターは、君の手伝いをし、君がダイスを振るのを見ていなくてはならない。キャラクター作りはゲーム前にDMに付き合ってもらってやるものなのだ。最もよい方法の一つは、総てのプレイヤーが、DMに手伝ってもらって一緒にキャラクター作りを行う事である。キャラクター作りは以下の手順で進行する。

〈キャラクター作り〉

1．能力値のダイス振り
2．キャラクタータイプの決定
3．能力値の交換（希望する場合）
4．耐久度（＝ヒットポイント）の決定
5．所持金額の決定
6．装備の購入
7．キャラクターの
　a．アーマークラス
　b．命中判定表
　c．セーヴィングスロー
8．能力値に関する修正
9．キャラクターの名前、性格を決める
10．プレイの準備

1．能力値のダイス振り

君のキャラクターの各能力値を決定する為に6面体ダイスを3回振り（3d6)、結果を合計する。ダイスが3つある時は、一度に3つ振ってもよい。

例えば、君が3回とも1を出したとしたら（まれな事だが)、その能力値は3である。3回とも6ならば、その能力値は18で最高の能力値である。最後に君は各々3〜18の値を持つ6つの能力値を完成する事になる。そしてシートの能力値の横の欄にこれを書き留める。

これが終わったら6つの能力値の中で最も大きいものはどれか見る。もしこれが、9未満の場合、君は総ての能力値をもう一度決め直した方がよいだろう。君が望むなら、そのキャラクターをそのまま使っててもよいが、危険な冒険ではまず役に立たないだろう。だが、そのキャラクターを放棄する前に、DMに尋ねた方がよいだろう。DMは、君が経験を積んだプレイヤーであった場合、その低能力キャラクターの使用を命ずるかもしれない。

もし2つ以上の能力値が6未満の場合、このキャラクターは後で問題が起きるので、やはりこれも放棄した方がよいだろう。ただし、DMの許可があればの話だが。

後述手順3でこの能力値を修正する事によって、君のキャラクターがどんなタイプ（ファイター、クレリックetc.)になるのか決める方が先である。

2．キャラクタータイプの決定

キャラクターの各タイプは〝クラス〟と呼ばれる。君の最初のキャラクターはファイターであった。君も既に知っているように、他の種類のキャラクターも存在する。クレリック、魔法使い、シーフの内の1人をプレイしてもよいし、ドワーフ、エルフ、ハーフリングといった人間ではないキャラクターにもなれる。

各々のクラスは特徴を持っている。ファイターは力があり、マジックユーザーは学識があり、クレリックは賢いなど。この特徴を〝長所〟(PR)と呼ぶ。例えば、ファイターの長所は「ストレングス」であるし、マジックユーザーなら「インテリジェンス」が長所となる。

君のキャラクターの長所が十分に高くなると、

君は経験ポイントに特典を受ける。君の最初のファイターが特典を受けた理由は君の長所たる「ストリングス」が17であった。君はいかなる「ストレングス」のファイターでもプレイできるが、戦士たるもの「ストレングス」の高い方がよい事は言うまでもない。

君はダイスで決めた能力値の最も高い値のものに合わせてキャラクターのクラスを決める必要はない。もし能力値の2つ以上が高ければ、非人間キャラクターになる事を考慮できるだろう。

長所	クラス
ストレングス	ファイター
インテリジェンス	マジックユーザー
ウィズダム	クレリック
デクスタリティ	シーフ

上の表を見て、君の最も高い能力値をキャラクタークラスの長所と比べてみよう。そして、人間キャラクターをプレイするならば、君の能力値にあったクラスを一つ選べばよい。(コンスティテューションとカリスマは総てのクラスに影響し、長所とはならない)

いかなる人間キャラクターも、4つの人間クラスの内の一つとなる事ができる(その能力値に関係なく)が、非人間キャラクターはそうはいかない。君が非人間キャラクターになりたいのなら、ある分野で高い能力値を持っていなければならない。

エルフはファイターとマジックユーザーに似た性質を持つ為、ストレングスとインテリジェンス値が高くなければならない。この2つがエルフの長所となる。また、君のキャラクターが8以下のインテリジェンスしか持っていない場合、エルフにはなれない。ハーフリングは、ある程度の戦闘能力を持っているのでストレングス、デクスタリティに良い数値を持たねばならない。そしてこれがハーフリングの長所である。加えてこのキャラクターはタフであり、デクスタリティ、コンスティテューションが8以下の場合はこのキャラクターになれない。ドワーフもまたタフであり、8以下のコンスティテューションではなれない。

クラス	必要最低値	長所
ドワーフ	コンスティテューションが9以上	ストレングスのみ
エルフ	インテリジェンスが9以上	ストレングスとインテリジェンス
ハーフリング	コンスティテューションとデクスタリティがいずれもが9以上	ストレングスとデクスタリティ

君が非人間キャラクターをプレイしたい時には、君は表にある「必要最低値」をダイスを振って出すか、手順3に従って最低値を調整しなければならない。

君がどのクラスを選ぼうと、必ずキャラクターの説明を読んでおく事。

●長所

君のキャラクターは、そのクラスによる「長所」が9以上である事が好ましい。しかし、低い値しか持たないキャラクターをプレイするのも楽しい。完全に健康(コンスティテューションが16)でありながら、非力(ストレングスが5)な、哀れなドワーフを想像してみるとよい。彼は戦闘で最善を尽くすだろうが、大したダメージを敵に与えられないだろう。しかし、このゲームの醍醐味はロールプレイングする事だから、このキャラクターでプレイする事は大変面白いだろう。その気になればいつだって他のキャラクターをプレイできるのだから。

「長所」と定められた能力値が高ければ、そのキャラクターはXP(経験ポイント)に特典を受ける。冒険が終わり、DMがXPを算出する際に特典が加算されるのである。しかし、君の「長所」である能力値が低ければ修正を受ける。これらの修正は次の表で決められる。

長所の能力値	体験ポイントの修正
3～5	−20%
6～8	−10%
9～12	修正なし
13～15	＋5%
16～18	＋10%

例:長所である「インテリジェンス」が14のマジックユーザーが100XPを得たとしたら、修正後のXPは、100＋(100×5%)＝105XPとなる。

3. 能力値の交換

この時点で、君は他の能力値を引き下げる事によって、長所の能力値を上げる事ができる。これは、そのクラスの能力を体得するのに必死で、他の能力を鍛える暇がない事を意味する。例えば、マジックユーザーはより高い知識を得る為に、賢明に勉強し、その結果運動不足となり、「ストレングス」は低いまま、となる。

1. 君の"長所"の能力値は、他の能力値を−2する事によって、＋1上昇する。(注意:上昇できる能力値は長所だけである)
2. コンスティテューションとカリスマは、交換の対象とならない。
3. デクスタリティは、引き下げてはならない。ただし、キャラクターがシーフ、ハーフリングの場合、これは長所なので、交換して上げてもよい。
4. いかなる能力値も、9以下に引き下げてはならない。既に10以下である能力値は対象とはならない。

例:インテリジェンス、ストレングス各12、ウィズダム13のエルフ。ウィズダムを−2してストレングスを＋1(13)、さらにウィズダムを−2(最終9)してインテリジェンスに＋1(13)。この結果、インテリジェンス、ストレングスが各13、ウィズダムが9となり、＋5%のXPの特典を得られる。

君のキャラクターが能力値の交換を希望するならば、この時点でやらなければならない。

ここより後では、この作業は一切許されない。

4．耐久度（hp）の決定

異なるクラスのキャラクターは異なる耐久度を持つ。一般にファイターとドワーフは戦闘の主役となるので、高いhpを必要とする。これに対し魔法使いとシーフは低いhpしか持たないので戦いから離れているべきである。他のクラスのキャラクターはこの中間で、やむを得ない時は戦うが、可能な限り避ける事となる。

次の表で、キャラクターのクラスを見つけ、指定されたダイスを振って耐久度を決定せよ。

クラス	耐久度決定ダイス
ファイター	1d8
ドワーフ	1d8
クレリック	1d6
エルフ	1d6
ハーフリング	1d6
マジックユーザー	1d4
シーフ	1d4

次に、「能力値による修正」表に君の「コンスティテューション」を当てはめ、上で振ったダイスの目でその修正を行う。しかしマイナスになっても0にはならず、最低でも1となる。

能力値	修正
3	－3
4～5	－2
6～8	－1
9～12	修正なし
13～15	＋1
16～17	＋2
18	＋3

この表は、耐久度のみならず、ほとんどの能力値の修正にも使うので忘れないように……。

今や、コンスティテューションのありがたみが分かった事と思う。君の最初のキャラクターはコンスティテューション16、＋2のhpの修正を待っていた。これで分かる通り、恐らく君のファイターのhpダイスは6だったのであり、この＋2の修正を加えて8になっていたのである。最初の冒険で、君は傷つき、耐久度は2まで落ちた事はなかっただろうか。もしそうなら、＋2の修正なしには君は死んでいたかも知れない。ただ、鍛え抜かれた体による高いコンスティテューションに救われたのである。

君のキャラクターの経験レベルが一つ上がるごとに君は耐久度を追加すべくダイスを振り、その度にコンスティテューションに修正を加える事になる。

5．所持金額の決定

君のキャラクターは、普通の衣服と数年がかりで貯めたお金以外、何の財産もないところからゲームを始める。君は装備を買いに町へ出る訳だが、その前にどのくらいの金額を君が持っているのか決めなければならない。

3d6（6面体ダイスを3回振った合計）して、その結果をただ10倍すればよい（6、4、2の目、計12なら12×10＝120）。それが開始時の君の所持金（gp）である。君のキャラクターシートの裏のマネー（所持金）の欄に記入せよ。

6．装備の購入

次に君は、冒険に必要な装備の為にお金を使う事になる。この本の巻末に、装備の完全なリストがあるので参照せよ。

君のクラスにより、持てる装備（特にヨロイ・武器）に制限があるので注意せよ。買い物に行く前に、君のキャラクタークラスの説明をしっかり読んでおく。例えばマジックユーザーは、いかなるよろいも身に着けられず、武器といえばダガーしか持てない！このクラスにとって、スォードやシールドを買うのはお金のムダであり、代わりに貯めるか、油、たいまつといった他の装備に使うべきである。一方、シーフは、鍵を開ける時の為に、シーフ用工具を買っておかねばならない。

他の白紙に、買いたい装備のリストを作って値段を合計する。もしその合計が、君の所持金を上回っていたら、何か品物をリストから外さなくてはならない。所持金で支払えるところまでリストを調整したら、その分の金額をキャラクターシートのマネー欄から差し引き、そのリストを書き写す。

注意して買い物をせよ！例えば君はロープを買い忘れ、冒険中に突然必要になるかもしれない。もちろん、お金は後々に高価な装備を買う為に取っておいてもよい。要は必要な物を買う事だ。

7．キャラクターのアーマークラス、命中判定表、セービングスロー

a．アーマークラス（AC）

ヨロイのタイプ：君のアーマークラスとは、君の着ているヨロイのタイプで、デクスタリティによる修正ができる。まずは次の表で君のヨロイのタイプを見てみる。

アーマークラス	
ヨロイのタイプ	アーマークラス（AC）
ヨロイ無し	9
レザーアーマー	7
チェインメール	5
プレートメール	3
シールド	特典－1*

＊もし君がシールドを持っていると、君のACから－1される。他の数値と異なり、アーマークラスは低いほど良いのに注意。

●デクスタリティによる修正

君のデクスタリティを「能力値による修正表」により、修正を見つける。＋1とあれば、アーマークラスから－1、－1とあれば、＋1とする。

例：君はプレートメイルを着て、盾を持っている（AC2）しかし、君のデクスタリティは5で、表で見ると修正は－2だ。よって君のアーマークラスは4に上昇する。

注意！アーマークラスは他の数値と完全に異なり、数字は小さければ小さいほど、君は安全なのだ。もし君のACがマイナスだったら、はなはだ安全だという事だ。

b．命中判定表

総ての初心者キャラクターの敵への命中確率は同じである。君のキャラクターが少なくとも4レベルに達するまで、この判定表に変更はない。下記の命中判定表をキャラクターシートの下の欄に写しておく。

〈キャラクター命中判定表〉

目標のAC	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	－1
ダイスの目	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

君がモンスターを攻撃しようとする時は1d20する。その結果に「ストレングス」の修正を加えてその合計を表の下の数字と対照し、その上の数字のアーマークラスのモンスターなら君は命中を与えた事になる。DMに君が命中させた事を告げる。DMはモンスターのACを見て、命中したかどうか教えてくれるだろう。例えば、君のダイスの目は修正後15であった。君は「AC4のモンスターに命中」と告げる。目標のACが4か、それ以上なら命中である。

君のダイスの目の合計が9以下なら、目標が何であろうと失敗であり、それが20なら目標が何であっても命中である。

ダイスの目の修正は「能力値による修正」表上のストレングスと対照する事で求められる。もし何らかの修正があるなら、直ちにシートの能力値のストレングスの横に書き留め、戦闘の際に使うのを忘れないようにする。

c．セーヴィングスロー（ST）

君のキャラクターのセーヴィングスロー値は、キャラクタークラスと、レベルに基づいて決まる。しかしながら、少なくとも経験レベルが4に達するまでは、セーヴィングスロー値に変更はない。君の開始時のセーヴィングスローは巻末の図表類にある。

君が、魔法の呪文に対してST判定する時は、

君のウィズダムは修正をもたらす。例を参照して「能力値による修正」表とウィズダムを対照して調べ、シートのウィズダムの横、修正の欄に記入する。

例：ウィズダムが5のシーフは対呪文ST判定には17以上のダイスの目が必要であるが、ウィズダムが18のクレリックは12以上の目でよい。

8．能力値に関する修正

さて、この時点で君はもう能力値に関する修正の大半を書いてしまっているはずである。今までの手順の中で「ストレングス」「ウィズダム」「デクスタリティ」「コンスティテューション」については、その修正値は既に説明した。「能力値による修正」表を用いて、それらが正しい事を確認せよ。

次に同表を使って「インテリジェンス」の修正を書き込む。「カリスマ」の修正値は、別表を用いて決める。

●教養

"平均的な" インテリジェンス（9～12）を持つキャラクターは2つの言語を知っている。一般語と性格語である。キャラクターはこれらの言語を読み書きできる。

もしインテリジェンスにプラスの特典がついたら、そのプラスの数だけ、キャラクターが使える言語の数も増える。君のDMが、存在する言語の種類を教えてくれるので、その中から、プレイ前に追加分の言葉を選んでおく。

もし修正がマイナスなら、そのキャラクターはその言語を使うのが困難になる。（言語表参照）

言語はモンスターに話かけようとしたり、他のモンスターと個人的に話したい時などに重要となる。

《言語表》

教養値	言語の使用内容
3	会話が困難。読み書きが不可
4～5	一般語の読み書きが不可
6～8	簡単な一般語を書く事が可

●カリスマ

君のカリスマは、君が相手（キャラクター、モンスターを問わず）に話しかける時、その相手の反応に影響を与える。また、君が従者を雇おうとするなら、君のカリスマは、君の雇う事のできる従者の人数を決定し、彼らの忠誠心までをも決定する。君のDMは、従者を雇うチャンスがあるかどうかを教え、君の雇った従者の役割をしてくれる。「カリスマ修正表」上に君のカリスマを取り、数値をキャラクターシートに記入しておく。ゲームにおいて、君が相手に話しかける度に、DMに君のカリスマ修正を告げる。ここでいう士気とは従者の忠誠心、勇気を表す。君はいかなる時もダイスの目でカリスマによる修正を受ける事はない。DMのみがこれを必要とするのである。

〈カリスマ修正表〉

カリスマポイント	修正	従者	
		最大数	士気（ML）
3	−2	1	4
4−5	−1	2	5
6−8	−1	3	6
9−12	修正なし	4	7
13−15	+1	5	8
16−17	+1	6	9
18	+2	7	10

〈各能力値の修正〉

能力値	修正
ストレングス	命中判定、ダメージロール ドアを開ける等
インテリジェンス	言語と数字の使用
ウィズダム	対呪文STへの修正
デクスタリティ	AC、飛び道具の命中判定 イニシアチブ
コンスティテューション	ヒットポイントを決める際のダイスの目（各レベル毎に）
カリスマ	リアクション判定時 従者の数と士気

9．キャラクターの名前・性格を決める

●名前

君のキャラクターの名前は「ガレイ」「キャンディス」といった普通のものでもいいし、「イーグル・アイ」といったニックネームでもよい。

名前は注意深く決める事。何でも君の望む名でよいが、馬鹿な名前をつけてしまうと後で後悔する。

●性格

"性格"とは何か理解しているだろうか？最初の冒険でもルールにおいて細かく説明してきたが、性格を一つ選んでシートに書き留めよ。性格とは君がキャラクターにプレイさせたいと望む方法であり、キャラクターが振る舞わねばならない方法とは異なる。君の性格は、他のキャラクターに告げる必要はない。プレイしていく内に分かる事である。（後述キャラクターの性格参照）

●10．プレイの準備

君のキャラクターが呪文の使い手ならば、冒険を始める前に呪文を選んでおかねばならない。マジックユーザー、エルフなら呪文一つでゲームを始め、クレリックなら2レベルに達するまで呪文は使えない。

君のキャラクターは他のキャラクターと冒険を共にする訳であり、彼らに関する情報を見つける為に、他のプレイヤーと会話を行うべきである。

Playing in a group

プレイヤーはキャラクターではない！

プレイヤーとキャラクターは異なる2人の人間だという事を忘れてはならない。この両者をちゃんと切り離している限り、ゲームは楽しくなるだろう。

最も明白なのは、君の振るダイスの目である。総てのダイスの目は『ゲームメカニックス」と呼ばれ、アーマークラス、耐久度等もこれで決められている。これらの要素は、キャラクターの知識にあってはならない。キャラクターたちはヨロイ、健康、攻撃等について話し合う事はあろうが、能力値、耐久度等の数値については話さないだろう。

そういった情報はプレイヤーが知っていてもキャラクターは知らないのだから。もしこれらの疑問があればはっきりとさせる事。

プレイヤーが、「カオティック」なキャラクターをプレイした場合について考えてみよ。キャラクターはしばしば目一杯感情的に振る舞うだろうが、プレイヤーは平静のままであるべきなのだ。プレイヤーが、「カオティック」で振る舞ったら、ゲームの面白みは激減するであろう。

このプレイヤーとキャラクターの違いがゲームに影響する例は多々ある。特に、プレイヤーがキャラクターの知らない事を知っている場合である。例えば、キャラクターが未知のモンスターと戦い始めたとする。DMが君に「モンスターの一撃が命中した。対毒ST判定をしたまえ」と告げたとする。この場合、他のプレイヤーはその時、モンスターが毒を持っていたという事を知ってしまう。しかし、良いプレイヤーはその情報を無視する。彼らのキャラクターは毒について知る由もなく、その「プレイヤー用の情報」は使われるべきではなかろう。

キャラクターは、戦いが終わり、傷ついた友と話し合う時、多分その傷を発見し、そこが何かに刺され、変色しているのを見いだすだろう（こういう傷跡の表現はDMに任される)。

「今、何時だい？」という質問には2つの答え方ができる。そこらの時計を見る事で分かる「実際の時間」と、DMが常にチェックしている「ゲーム時間」である。「ゲーム時間」は、ぼんやりとしか分からない。それ故に、「今何時？」という質問に対してDMは以下のように答えられる。「実際は7時30分だ。ゲームじゃ今は午後をちょっと過ぎたところだが正確には分からない」と。

プレイヤー自身とそのキャラクターが低いインテリジェンスやウィズダムしか持っていなかった場合、そのキャラクターは何か致命的なバカをやるかもしれない。そんな時、そのプレイヤーは正直に「ボクはキャラクターをプレイしているだけさ」と言えばよい。他のプレイヤーはそのプレイヤーに怒りを向けるのはおかど違いだと知るべきだろう。

実際にはキャラクターは、その馬鹿なキャラクターを怒っているのだろうが、プレイヤーはそれとは別人なのだ。

この〝別人の定理〟は、悪い、わがままなプレイの結果には適用されない。DMは、みんなが最大限楽しめるように、総てのプレイを注意深く見ていなければならないのだ。

このゲームの目的は楽しむ事にあるのだから、間抜けで非力なキャラクターも、賢くて強力なキャラクターも、同様に楽しいものでなければならない。しかしそれもプレイの仕方次第である。

DMはゲームのいかなる時点においても、「君のキャラクターは、それを知らないよ！」とか、「君のキャラクターはそんな事考えないだろうな」とか言ってもよいのだ。

良いプレイヤーは、プレイヤーの知識と、キャラクターの知識を区別しておく事によってミスを避けようとするはずだ。

プレイの準備の仕方

D&D® ゲームは2～6人のプレイヤーと一人のダンジョンマスター（DM）で楽しくプレイできる。まずこの本の中で説明されているキャラクターを一人選ぶ。

色々なタイプのキャラクターがあり、皆、既に能力・耐久度・性格を備えている。彼らの内一人を選び、名前を考え、性格を決める。

一人はダンジョンマスターとなり、DM用ルールブックを読まねばならない。

最初のゲームでは、誰もが共に学ばなければならない事を忘れてはならない。

DM用ルールブックには、これを手助けする手順が書かれている。また、最初の冒険には市販のシナリオは使わない方がよいだろう。このセット内のシナリオを使い、2～3回プレイしてから、市販の〝B〟シリーズシナリオ（モジュールと呼ぶ）を楽しんでくれたまえ。諸君が冒険する間、DMはルールを覚えるのに専念する。望むなら、随所で追加ルールも使えるのだ。より多くのシナリオがDMによって作り出されるか、近くのプロショップで買えるだろう。

●スタートしよう!!

君達に心構えができたら、必要な物を集める。ダイス・鉛筆・紙・そしてキャラクター！普通テーブルを使い、一方にDMが座り、彼は冒険するダンジョンに関する情報、地図等の表をプレイヤーに見られないように立てる。プレイヤーはDMから離れて周りに座り、冒険に出てくる地図を見られるようにする。

ゲーム中、プレイヤーは好きな時にこのプレイヤーズマニュアル（プレイヤーのルールブック）を読み直せるが、DM用マスターズルールブックをのぞき、そこに書いてある事を読んだりすると、ゲームは興をそがれてしまう。もし、プレイヤーが2人か3人しかいない時は、DMはプレイヤーのいないキャラクターである〝従者〟を登場させる。この〝従者〟に関するルールはDMルールブック中にある。

●マッパーとコーラー

プレイヤーはキャラクターの役目をプレイする傍ら、〝マッパー〟と〝コーラー〟の役割をしなければならない。彼らの演ずるキャラクターに関係なく、である。

○〝マッパー〟は、冒険しながらそのダンジョンの地図を書く人である。地図書きは、キャラクターが今、どこにいるのか想像する上で重要で、遅かれ早かれプレイヤーはこれを覚えねばならない。大変大事な仕事なのである。

○コーラーは、DMにキャラクター（グループ）が次に何をするか告げる人である。コーラーはプレイヤー全員にキャラクターが何をしようとしているかを聞き集め、DMに（素早く、正確に）彼らの計画を告げねばならない。他の人に自分の行動を教える必要はないが、単に、次に何が起ころうとしているか、報告するだけである。

○コーラーの最初の仕事は〝グループの並ぶ順番〟を決める事である。これに従って、キャラクターは並んで冒険をする。また、コーラーはグループの移動も報告する。

例えば、「我々は森を抜けて北東に進む」とか、「我々は次の廊下を右に曲がる」など。戦闘は、より複雑で、DMがコーラーに代わって各プレイヤーの行動をチェックする。

DMが各プレイヤーに直接行動を尋ねる場合、コーラーは不要であるが、普通プレイヤーの一人がコーラーになった方がゲームは容易である。

●冒険を始める前に

キャラクター、プレイヤー共に準備ができたら、来るべき冒険について、ちょっと考えてみよう。

○君のキャラクターは誰か、そして他のキャラクターたちは何者か？彼らと過去に冒険を共にした事があるか？彼らは敵か味方か？誰か一人のキャラクターに警戒すべきか？完全に信用できるのは誰か？

○何故、君は出かけるのか？ただ冒険に行くのか、捕虜を救いに行くのか、悪名高きモンスターを討ちに行くのか、それとも何か他の目的か？心の中に特定のゴールがあった方がゲームは楽

しく、時間を無駄にせずに済むはずである。
○君はどこに行くのか？近くの洞窟か、城か、それとも他のダンジョンか？冒険に必要な装備は買ったか？
○出発はいつ？危険なモンスターどものうつろく夜にダンジョンを冒険するのか？プレイヤーは、ゲームの終わる時間を決め、それを守るべきである。だらだら長くやっては面白くはないであろう。
○冒険で何をするのか？大きいモンスターを探すか、それとも小さい奴か？危険から逃げるか？それとも対決するか？君のグループは何ができるか？各キャラクターの能力・特殊な品物の力を考えてみよう。

●宝　物

冒険を始める前に、プレイヤー同士で冒険後の宝物の分配方法を決めておくべきである。

キャラクターが冒険で得るXPは、その大半を宝物に依存する為、これはとても重要な事である。

分配方法は後述する方法に従ってもよし、プレイヤー達が決めてもよし、自由である。

後々のゴタゴタを避ける為、この方法はくれぐれも注意してゲーム前に決めておくように！

●列の順番

諸君は、キャラクターが並ぶ〝標準的〟な順番を決めておかねばならない。一直線に並ぶもよし、前に二人、後に二人並んでもよい。DMがいつでも確認できるように、メタルミニチュア（発売中）を使うか、紙にこの順番を書いておくかする。

諸君は少なくとも一人の〝ファイター〟を先頭に置くべきである。ただし危険は最初に振りかかる。また、背の小さい者（ドワーフ、ハーフリング）が背の高い者の前に立つのもよかろう。この場合、後ろの人は視界を遮られる事もなく、前の小人の頭越しに矢を放ったり、呪文をかけたりできる。

弱いキャラクター（特にマジックユーザー、シーフ）は列の真ん中にいるべきである。前方と後方をファイターかクレリックに守ってもらえる。これができない時は、最も良好なAC、hpを持つ者が他のキャラクターに先んじるべきである。

ゲーム中に、この列の順番を変える時（先頭のファイターが重傷の時など）は、DMに告げなくてはならない。

●戦術

君達に準備ができたら、DMがキャラクターの〝見ているもの〟を話し始める。初心者ゲームでは、しばしば冒険はダンジョンの入り口から始まるが、そのような時、DMは入り口の説明をし、選択のある時（右に曲がるか、それとも左か？など）は、コーラーに判断を尋ねる。プレイヤー全員は、このDMの説明を注意深く聞き、キャラクターの反応を想像して、その役割を演じる。列の順番とは、キャラクターが通路を進む時の通常の隊型である。空っぽの部屋や戦闘後では、普通キャラクターは、宝物を探すのに分散するが、誰か一人は接近してくるモンスターに警戒すべきである。DMはモンスターの出現の場合に備え、誰がこれをしているか記録していくだろう。

何らかの生物に遭遇したら、ファイター・ドワーフ・ハーフリングはそれに向かって前進し、マジックユーザーは戦闘を避け、必要なら魔法の力を使うべく、後退する。シーフは後退してもよいが、できるなら遭遇した相手を密かにやり過ごす試みができる。この場合、シーフはモンスターの後方で攻撃でき（モンスターがシーフに気づかなければ）、戦闘を有利にするであろう。

しかしながら、賢いDMは他のモンスターが前方にいる間に、後方に他のモンスターを出現させる事もあるのをお忘れなく。グループの後方は無防備でいてはならない。クレリックは、よろいを着用していて戦闘上手の為、強力な守り手となるだろう。

もし遭遇が平和なものなら、高いカリスマを持つ者が会話の大半を行うべきである。

もしその者が弱いキャラクターの場合、話し合いは一定の距離（2～3m）を開けた方がよいであろう。

急な事態が起こった時は、それを最もよく処理できる者が列の前へ出る。例えばグループの前にドアがあった場合、シーフは罠の有無、鍵の構造を見る為に前に出るのだ。仕事が終わったらシーフは自分の位置に戻るであろう。しかし、モンスターがドアの向こうで待っているかもしれない時は、シーフはドアを開けず、より強力なファイターにそれを頼む事になる。

●冒険の終わり

D&D®ゲームの終わりは、グループがあらゆる手段を使い切った時――例えば、呪文の使い手が呪文を総て使ってしまったり、2～3人のキャラクターが重傷を負い、回復のすべがない時に、しばしばやって来る。

総てが順調に進んだとしてもゲームは予定時間の15～30分前には終わるべきである。残った時間はDMがXPを計算し、プレイヤーが宝物を分配するのに使うのである。

冒険を終わろうと決めた時に、まだキャラクターがダンジョンの中にいると、彼らは外へ出る道を見つけねばならない。彼らが冒険を終えるのは安全な場所にたどり着いた時である。また、大半のDMは冒険後買い物をさせてくれるので、キャラクターは使ったしまった物品（油・たいまつ）などを買う事ができる。これを忘れると、次のゲームで、ダンジョンの奥深くで困る事になるだろう。

プレイヤーは使った物品の記録を取り、DMはその物品の消費を厳しくチェックしなければならないが、このゲームの目的は楽しむ事であるから、初心者の多少のミスは許されるべきであろう。

安全な場合に帰り着いたキャラクターは、通常の生活に戻る。プレイを始めたばかりのDMとプレイヤーは通常町での生活を扱わないが、ごく自然な〝町の生活〟はそれ自体でひとつの冒険ともなり得る。DMがこの〝町〟でのプレイの仕方（D&D®エキスパートセット）を知っている場合、冒険はさらに面白いものになるであろう。

●宝物の分配

キャラクターの見つける宝物は、それをあらかじめ配置したDMが決めたものである。DMはまた、キャラクター全員にXPを与える役目をする。

宝物の分配方法は普通、プレイヤーに任されているが、DMが独自のルールを持っている事も

ある。分配の方法は、普通の宝物（コイン、宝石、装飾品）に関するものと、魔法の品（薬、棒など）に関するものがある。

ルールとしては、宝物の分配方法はキャラクターの〝働きの差〟によって決めてはならない、という事である。ファイターは他より多く働くのに対して、シーフの働くチャンスはごくまれだからである。

キャラクターは皆、宝物を探すのに危険を冒し、必要に応じて特殊能力を行使したはずである。たとえ試みが失敗し、必要に応じる事ができなかったとしても、それはキャラクターの失敗ではないからである。

初心者プレイヤーは、分配にあたり、次の方式を使うべきである。他の方式もこの本の最後にあるが、いかなる方式を採るにしても、とにかくその方法は絶対にゲーム前に決めておく事である。

○**魔法の物品**―――魔法の物品は、普通最初に分けられ、その結果が普通の宝物の分配に影響する。各キャラクターは順番に魔法の物品を一つずつ取り、順番はグループ内で決めてもよいし、ダイスで決めても構わない。ダイスで決める時は1d20して、目の高い者から取り、目が同じなら全員が振り直す。

総ての魔法の物品の分配が終わったら、普通の物品の分配に入る。

○**普通の物品**―――以下の方式に従って分け前の数を決める。魔法の物品は2種に分かれ、剣などは「永久的物品」であるが、一度しか使えない薬などは「一時的物品」と呼ばれる。

もし、グループ内の総てのキャラクターが「永久的物品」を得たら、「一時的物品」の分配いかんにかかわらず普通の物品は平等に分ける。

もしみんなが魔法の物品を手に入れ、その内一部のプレイヤーが「一時的物品」で、他のプレイヤーが「永久的物品」であった場合、後者の普通の物品の分け前は、「一時的物品」を得たキャラクターの1/2になる。

もし魔法の物品が全員に行き渡らない場合、「一時的物品」を得たキャラクターの普通の物品の分け前は、魔法の物品をもらわなかった者の1/2で、「永久的物品」を得たキャラクターには普通の物品の分け前はない。

このように、あらゆる冒険で使える「永久的物品」を手にしたキャラクターには通常の宝物の分け前はないという事である。

キャラクターの性格

プレイヤーキャラクターとモンスターの行動の基準になるものが〝性格〟であり、ローフル（法）、カオティック（混屯）、ニュートラル（中立）の3タイプがある。各々の性格は〝性格語〟と呼ばれる言葉を持っており、これは身ぶり、手ぶりを含む。キャラクターは彼らの知っている他の言語に加えて、この〝性格語〟を使える。もし、モンスターが話す事ができたら、そいつは性格語を使えるであろう。

プレイヤーは、自分のキャラクターに合ったと思う性格を選んでよいのだが、他のプレイヤーには、選んだ性格を告げる必要はない。

DMにのみ告げればよいのである。性格を選ぶ際に気をつけるべき事は、〝カオティック〟は信用ならない（たとえカオティック同士であっても）という事である。〝カオティック〟のキャラクターは他のキャラクターと共に働かないであろう。

〝性格〟はキャラクターの行動の基準で、キャラクターは常にこれに従おうとするが、失敗する事もある。

DMはそのキャラクターが選んだ性格に従っていない、と感じたら、そのキャラクターは性格の変更を勧められ、何らかのペナルティを課される事となろう。

○〝ローフル〟は、総ての秩序に従うべきであり、決まった事に従う事は当然だ、とう信念を持つ。正義の生き者は真実を述べ、生きている者に対して優しく振る舞う。正義のキャラクターは、常に約束を守り、法が正しく、公平である限り、それに従おうとする。

全体の利益か、個人の利益かの選択があれば、普通全体を採る。時として個人の自由は全体の為にこれを放棄せねばならない。従って、正しく操作されるキャラクター、モンスター等は予期できる行動を取る。

ローフルの行動は、普通〝善〟と呼ばれる性格と同じなのだ。

○〝カオティック〟は正義の正反対で、人生とは適当なもので幸運と機会こそが世界を支配すると信じている。総ては突発的に起こるのであり、予期できるものなど何もなく、法は破る為にあり、人々がそうしただろうと思えばたやすく否定する事ができ、約束など守る必要はなく、嘘をつく事も真実を言う事も自分には関係ないと思う。〝邪悪〟キャラクターにとっては、自分こそが総ての中で最も重要で、勝手な振る舞いは人生の常で、グループなど重要ではないのである。

〝カオティック〟は突然の欲求に従って行動し、信用ならず、その振る舞いは予期できない。そして彼らは幸運の力を強く信じている。

カオティックの行動は、普通〝悪〟と呼ばれる性格と同じなのだ。

○〝ニュートラル〟は法と混屯の世界のバランスを崩してはならないと思っている。個人は重要だが、グループもまたしかり。その両方は共に働かねばならないと思う。

〝ニュートラル〟キャラクターは自分が生き残る事に最も興味を示し、幸運よりも自分自身の能力と機転を頼りにする。彼らは他から受けた扱いに報いる傾向があり、それが得策だと思えばグループに加わるが、何らかの利得がない限り協力的ではない。

彼らは状況によって善にも悪にもなるのだ。

〈例〉 グループがモンスターの大群に襲われた。モンスターがひるまない限り、逃走はできない。

この場合、〈ローフル〉はグループを守る為に危険を顧みず戦う。そして、グループ全体が逃げおおせるまで、自分は踏みとどまる。

〈ニュートラル〉は、自分の安全がある限り、グループを守って戦う。しかし、危険が大きくなれば、グループを考えず、自分を救おうとする。

〈カオティック〉は、戦うか逃げるかする。グループがどうなろうと気にしない。

○性格語（同じ性格の人、モンスターにのみ通じる）

各性格語は、身ぶり、手ぶりで言葉によらない〝性格語〟を持っている。キャラクターと賢いモンスターはこれを知っている。自分の性格以外の〝性格語〟を知る事は絶対できない。

決められた性格をプレイするには、愚かな事をしなければならない、という事ではない。キャラクターは教養（インテリジェンス）値の示す通りに賢く行動するのだ。

冒険のルール

●装備を使う

標準的な装備品の幾つかは、君にとって目新しいものかもしれない。以下の物品は手軽に、様々な用途に使える。

○鉄のくさびとハンマー：これらは、ドアを開いた状態で固定したり、何かに登る時の足の掛かりになったり、物をたたいて弱くするなどに使える。

○鏡：ある種のモンスターは、その視線で君を石にする事ができる。もし、君が鏡で部屋等の隅を見回したり、空の部屋を調べる、等に使えば、突然の不意打ちを避けられるだろう。

○食料と水袋：君のキャラクターは飲み食いするのは当然である。普通の食料は野外での旅にはよいが、ダンジョン内で夜を明かしたりすると、カビ生えて役に立たなくなったりする。このような場合を考え、(携帯)保存食がよいだろう。(27P装備の表参照)

○ロープ：鉄のくさびを結びつけて険しい壁を登るのに使ったり、捕らえた捕虜を縛ったり、ドアを開けるのに引っ張ったりと色々に使える。

○ウルフスベイン：この草はワーウルフ等のライカンスロープと戦う時役に立つ。武器として使うのである。試してみて、何が起こるか見るとよい。(毒草の一種)

○木のさお：グループの先頭のキャラクターは、このさおを前方の床につけながら前進したり、曲がり角で前に突き出したりすれば、前方にいる何かに当てる事によって、不意打ちを避けられる。

●時　間

D&D®ゲームにおける時間は、ゲーム内の10分を単位とした〝ターン〟で記録される。ターンは実際の時間の物差しとはならないが、与えられた時間内に、キャラクターがどれだけ多くの事ができるか、を計る物差しとなる。

遭遇、そして戦闘においては、DMはゲーム内の10秒を単位とした〝ラウンド〟をターンの代わりに使い、各キャラクターは1ラウンドに一つの行動しか取れない（剣を抜く、呪文をかける、移動等)。戦闘は普通1～2分で終わるが、まるまる一ターンかかった、と計算される。なぜなら君のキャラクターはしばらく休んだり武器を取るであろうからだ。

D&D®ゲームでは、君のキャラクターの取る行動の総てを述べるのは長くかかるので、多くの行動（食事・旅の途中で休む：他の振る舞い等）は、そのふりをするだけで、それについて話し合う必要はない。DMがそれらの行動に要する時間を決める。混乱を避ける為に、〝実際の時間〟と〝ゲーム時間〟を区別する。ゲームは普通2～3時間で終わるが、ゲームでは数日たっているかもしれない。

また、2・3分である戦闘を実際には30分かけてプレイする事もあるのだ。

●移　動

D&D®ゲームでの、移動は、1ターンにおいてキャラクターの動けるフィート数で与えられている。

キャラクターは、ヨロイのような重い荷物を持っていない限り、ダンジョンのような場所では1ターンに120′（フィート）進める。移動力は荷物の重さによって1ターン30′まで落ちる。グループ全体は最も遅いキャラクターに合わせて進むのである。重いヨロイを着ているキャラクターは毎ターン60′進める。毎ターン60′（18m）はとても遅く感じるかもしれないが、これは地図書き、曲がり角をのぞき込む、休む、などの色々な行動を含んでいるのである。

危険遭遇時には、速度はもっと速くなり、キャラクターは各ラウンド、ターン移動の1/3まで最大40′移動できる（ヨロイを着ている時は20′まで)。しかも逃げる時には最大120′（ヨロイを着ている時は60′）まで毎ラウンド移動できる。しかしその時の移動は20ラウンド（又は5分）を越える事はできない。それ以上は疲れてしまうので3ターン（30分）は休まなければならない。

この場合、十分に休まずに戦いになると、疲れたキャラクターは戦闘で不利になる。そしてモンスターはキャラクターへの命中判定に+2でき、キャラクターへの命中判定と損害判定に－2しなければならなくなる。(しかし、命中さえすれば、最低1hpは与えられる)。

●聞　く

諸君はダンジョンを冒険中は、常に注意深く耳を立てるべきである。前方に横たわる物の手掛かりとなる音が聞こえるかもしれない。何かを聞く時には、総てのキャラクターは立ち止まり、静かにする必要がある。彼らの武器、ヨロイは歩いているとガチャガチャ音を立てるからだ。

何かの音を聞く為には、DMにただそう告げればよい。閉まったドアの前で聞き耳を立てる時は、各キャラクターは一回しか試みができない。シーフは他のキャラクターより高い成功の確率を持つ。スケルトン、グールなどの〝アンデットモンスター〟は何の音も立てないので注意する事。

●明り

大半のダンジョンは暗いので、ほくち箱を忘れないように。この箱には木のくず、火打ち石、鉄の少片が入っている（この世界にはマッチもライターもない)。

君はまた、ほくち箱で起こした火を移す何かが必要である。たいまつが最も安く、6ターン（1時間）の間、燃え、簡単には消えない。ランタンはもっと高価で、油を使う。しかし、油ビンは24ターン（4時間）で燃え尽きるので、また油を入れなければならないだろう。ランタンには一時的に光を隠せるようにシャッターが付いている。

たいまつ、ランタンは全方向を30′まで照らす。

諸君が光源（たいまつ、ランタン等）を持っている場合、他の生物は諸君が近づくにつれてそれを見つけ、その存在を知るであろう。

君は2本の手しかない事を忘れずに！もし君が一方の手に光源を持っていたら、もう一方の手は武器かシールドの内1つしか持てない。

ドワーフとエルフは熱を感知する事で60′まで見渡せる特殊能力（インフラビジョン）を持っている。これは、彼らが明かりなしで闇の中でも戦える事を意味するが、リスクを伴う事を考えるべきである。

ただし、例えば道の途中に穴等がある時でその周囲の空気より暖かくなければ、だが。

彼らはまた、大気と同じ温度を持つ床の物体につまずくかもしれない。

●ド　ア

諸君はダンジョン内で２種のドアを見かける。〝普通のドア〟と〝秘密のドア（シークレットドア)〟である。

○普通のドア――木でできていてしばしば鉄の補強板が横に付いている。

ある物は金属の蝶つがい、ノブ、鉄の輪等を持ち、多分錠が掛かっているだろう。掛け金の上に南京錠が掛かっているかもしれないし、また、鍵はドアに内蔵されているかもし

れない。普通のドアはこじ開けるか、打ち破る事ができるが、反対側に強い棒が渡してある時は、不可能であろう。

普通のドアを開ける時は、ただDMにそう告げればいい。DMは、君がノブを回すか、ドアの輪を引くか、優しくドアを押すかしたと考え、結果を教えてくれる。もし、開かなければ、君はDMに「ドアをこじ開ける！」と告げ、今度は開けるのに力を使う訳だ。これは、ドアが単に固くなっている場合には成功するだろう（ダンジョンの中では、ドアの建て付けが悪くてすんなり開かないのは、よくある事だ）。ドアがそれでも開かないのなら、それは鍵が掛かっているか、かんぬきがしてあるか、魔法の力で閉ざされているか、君の試みの総てのダイスの目（DMが振って判定する）がしくじったのか、の何れかである。もう一度やってごらん！しかしながら、君がドアを開ける最初の試みが失敗した時点で、ドアの向こう側にいるモンスターが君に気づくであろう。

○シークレットドア――は、ドアのようには見えない。それは動かせる、壁の一部かもしれないし、カーテン、じゅうたん、他の家具の後ろに隠れている小さなドアかもしれない。どのキャラクターでもこの秘密のドアを探せるが、普通、発見は困難である。

DMは成否の判定にダイスを振る。君は、DMに、ただ探す場所を告げるのだ。

例：「部屋の東の壁に沿って秘密のドアを探します！」

10×10′のエリアを探すのに10分（１ターン）を要する。これより少ない時間では自動的に失敗する。

●ワナ

ダンジョンはしばしば罠を含む。古い廃墟は普通、洞窟よりも多くの罠を持ち、最も一般的な罠は落し戸である。キャラクターが上に乗ると、パッカリと開き、下の穴に人を落してしまう。穴の下には何があるか分からない、それは槍、深い水、モンスターなどであろう。

他の多くの罠も存在し得る。大箱や宝物には毒が塗られているかもしれない。触れば死に至り、それでいて水で簡単に洗い流せる毒である。ある種の毒はねばねばしていて、ワインでなければ落ちず、刃仕掛の罠はほとんど至る所で見られ、1～2レベルのキャラクターを殺すのに十分なダメージを与えるのである。

ドアのノブ、鍵、その表面に罠があるかもしれない。小さな矢が鍵の中に仕込まれている時もあり、それは、様々な効果の毒も付いているであろう（麻酔、負傷、死）。

もし、君が罠を調べようと思ったら、DMにどこを探すのか言う。DMは君が何か発見したかどうかの判定にダイスを振る。しかし君には、ドア、宝物等に仕掛けられた小さな罠を見つけられるチャンスがないかもしれない。

シーフは総てのタイプの罠を見破るのに、より高い確率を持つ。ドワーフは大きい罠（穴など）を発見する能力が他のキャラクターよりも高い。

20′四方か、20′の通路の長さ、のような小さな場所を調べるのに10分（1ターン）かかる事を知っておくべし。

●ワンダリングモンスター

普通、君たちは廊下よりも部屋でモンスターと出合うが、DMは〝ワンダリングモンスター〟が偶然にやって来るかどうかダイスを振るだろう。この種のモンスターは普通、宝物をあまり（もしくは全然）持たず、ただ危険な厄介者なのだ。〝ワンダリングモンスター〟のタイプは、ダンジョンの種類で決まる事もある。

例えば、洞窟なら動物の、廃墟ならスケルトンの、番人に出会うだろう。

●メタルミニチュア

想像力をかきたてる上で役に立つ、色々なキャラクター、モンスターのメタルミニチュアがTSR社から発売されている。総のオフィシャルな25㎜規格。

メタル製で塗装に適し、D&D® には最適！パーティの順列や、ダンジョン内の部屋での各プレイヤーの配置、モンスターとの遭遇による各プレイヤーのアクション等、大きめのグラフ用紙に部屋の拡大図を書き、その中へ各キャラクターのミニチュアを配置する。君のイマジネーションの世界は完全なものになる。グラフ等を使用する時、2.5cm（3cmでもよい）を10′（フィート）とする。60′移動の時は6コマ動かせばよい。この基準は、総ての距離を具体的に示す時に便利である（呪文の効果距離等）。

戦闘ルール

●不意打ち

部屋に入って行き、モンスターがいるのを見つけた――何てのとは違い、一方（もしくは双方）が相手に気づかれずに遭遇するのが〝不意打ち〟である。例えば、君がモンスターに忍び寄って一撃食わせるか、又はその逆の場合、君は曲がり角を曲がった途端すぐそこにいたモンスターに不意打ちされるかもしれない。しかし、モンスターも君同様に不意を打たれたとしたら――君とモンスターは立ち止まり、互いににらみ合う――事になる。このように互いに相手が不意の時は、どちら側が相手の不意を打ったかを決める為に、ダイスを振る。双方の側が1d6し、以下の方法で結果を比べる。君の側もモンスターの側もダイスの目が1・2で不意打ちをされるのだ。

○もし双方の側が不意を打たれたら――どちらの側もそのラウンドは何もできない。このように互いに不意を打つと無効である。次のラウンドではどちらか一方が先に行動する為もう一度ダイスを振る。これは〝イニシアチブ決定〟と呼ばれ、後述されている。

○もし一方が不意を打たれたら――打たれた側は相手が行動する間、何もできず、次のラウンドまで待たねばならない。この間不意打ちした側は何をしてもよいのだ。攻撃、話しかけ、移動、逃走――何でもよし。

もしどちらも不意を打たれなかったならば、DMはイニシアチブ判定で、どちらが先に行動するか決めてくれる。

●イニシアチブ（先制権）

遭遇が起こると、先に行動するのは諸君かもしれないし、モンスターかもしれない。

これが〝イニシアチブ〟と呼ばれるもので、これを取った側が先に行動するのである。

グループが遭遇すると、どちらがイニシアチ

ブを取るかを決める為に、ダイスを振る。グループの内一人が1d6し、DMがモンスター側の為に1d6する。より高い目を出した方がイニシアチブを取る。

キャラクターが側がイニシアチブを取った場合、そのラウンドは何に使ってもよい。攻撃移動(行進隊形の変更)、又は逃走、会話など。モンスター側も同じような選択をするが、主に会話か攻撃のどちらかである。何かが起こる前に逃走するモンスターはごくごくまれである。

双方がダイスを振り、目が両方とも同じだった場合、総ての行動は同時に起こる。どちらもイニシアチブを持たないのだ。そしてキャラクターがモンスターを撃ち、その結果たとえ一撃で殺したとしても、モンスターは反撃してくる。

●逃走と追跡

どちらか一方が逃げる事にしたら、もう一方は追跡するだろう。追跡が始まると時間はラウンドで記録される。

君達の足がモンスターより早く、どこに向かっているのか知っているなら、モンスターから逃げきれるかもしれない。ここで地図が重要になるのだ。モンスターが君達を捕らえそうになったら、まず物を落としたまえ！賢くない動物はその物を食う為に、賢い動物はその宝物を拾う為に、50%の確率で立ち止まるであろう。それをDMが判定してくれる。

●戦闘の手順

戦闘中、物事は同時には起こらない。DMは下記のリストに従って戦闘を進める。

この戦闘手順は2・3のオプションルールをも含んでいる(ミサイルファイア等)。そのルールを使わないなら、単にその手順を飛ばし、戦闘が終わるまでA～Dの手順を繰り返す。

A．双方は1d6して、イニシアチブ決定

B．イニシアチブを取った側の、最初の行動
- 1．士気チェック（モンスターのみ）
- 2．移動（ラウンドごとの速度を使う）その間の防御運動を含む
- 3．飛び道具攻撃（オプションルール）
  - a．目標を選ぶ
  - b．命中判定
  - c．損害判定
- 4．魔法の呪文
  - a．目標を選ぶ
  - b．必要ならST判定
  - c．直ちに結果を適用
- 5．接近戦
  - a. b. c. とも3に同じ

C．イニシアチブを失った側の行動
上の手順に同じ

D．DMは総ての、退却、交戦放棄、その他の結果を裁定

飛び道具

君は、キャラクターが戦闘に入ったら何をするべきかを既に学んだ。しかし、今までは剣か、短剣しか使っていなかった。これらは「接近戦」武器、「白兵戦」と呼ぶ。

これらの武器以外のタイプは「飛び道具」と呼び、多少異なった使われ方をする。

飛び道具攻撃は、敵が接近戦には遠すぎる距離（6フィート以上の距離）にいる時に行われ、敵との距離(射程)、目標が隠れる事のできる何かの存在(カバー)、攻撃者の敏捷性、魔法による修正の影響を受ける。

ここでいう飛び道具は、武器と呼ばれるものだけでなく、キャラクターが、モンスターに油、聖水といった何かを投げつける時にも適用される。

君が使える様々な飛び道具とその射程は、次頁の表を参照。

3種類は、矢を発射する武器であり、他の4種類はキャラクターが片手を使うものである。

君のキャラクターが、これら飛び道具の1つを買う度に、射程を記録しておく事。例えば、長弓は70′・140′・210′と書かれる。近・中・長とは各々の最大射程を表している。

●発射器：飛び道具の発射器とは、矢を発射する物で、弓、石弓などがある。こういった発射器は、接近戦、5フィート以内の目標を狙う時には役に立たない。石弓は普通の弓と似てはいるが、水平に構えられ、引き金を引く事によって矢を発射する特殊な兵器である。スリングは長いひもに革の石受けを付けた物で、石を入れ、頭上でぐるぐる回して放つ事で石を発射する。これはクレリックの使える唯一の飛び道具である。

●手投げ武器：スピア、ダガー、ハンドアックスは手で持って戦ってもよいし投げつけてもよい。

これらは接近戦でも使えるので、便利である。これらの武器を投げず、手に持って使う場合、敏捷性の代わりに強さの修正を用い、射程、カバーによる修正は行われない。ダガー・ハンドアックスは空中でスピンしながら飛んで目標に刺さる。これに対し、スピアは空中を一直線に飛ぶ為、射程は少し長い。

●聖　水：これは、アンデット・モンスター用にクレリックが特に準備する水であるが、クレリックだけでなく、どんなクラスのキャラクターも使ってよい。聖水はその神聖さを保つ為に、専用のガラス瓶に入れておかねばならない。聖水一瓶は、アンデットモンスター1匹に1～8（1d8）ポイントのダメージを与える。

このダメージを与える為には、瓶が目標に命中して、割れなければならない。

この為には、飛び道具ルールに従って瓶を投げつけてもよいし、普通の戦闘ルールを使って接近戦を行ってもよい。

●油：油は小瓶（フラスコの様なもの）に入れて持ち運ばれ、しばしば飛び道具として敵に投げつけられる。投げられた油瓶が床に落ちた場合、割れるかして床に広がり、滑りやすくなるが、火をつけて炎になるまで危険はない。油瓶が床に落ちた場合、直径3フィートの円状に広がり、火がつけられた場合、1ターン燃え続ける。このような燃えている油は、炎の中にいる生物、横切ろうとする生物に対して1～8（1d8）ポイントのダメージを与える。投げられた油は目標に命中するかもしれないし、外れるかもしれない。外れた場合、これは床に広がるが、命中した場合も、2～3ラウンドでしたたり落ちてしまう。これに点火した場合、相手は2ラウンドの間ダメージ（毎ラウンド1d8）を受け続ける。油へ点火するのにはどんな火でもよい。例えば、たいまつである。たいまつが生物に投げつけられた場合、通常通りの命中判定を行うが、この場合、目標の通常のACは使われない。

油をかけられた目標にたいまつを投げる場合、

目標のACは、本来のそれに関係なく、10として扱う。聖水同様、油も飛び道具として接近戦で使ってもよい（飛び道具として使われる場合は、以下で述べる修正が加えられる）。

●飛び道具攻撃命中判定の修正

飛び道具のルールは、目標が5フィート以上離れた所にいる時のみ使われる。

目標が5フィート以内にいる時は、通常の戦闘ルールが使われる。

飛び道具の発射器は5フィート以内の目標に対しては、それが動けなくなっていない限り、必ず外れてしまう。

君のキャラクターが何らかのタイプの飛び道具を使う時は、通常のダイスの目に以下の修正を加える。

1、デクスタリティ
2、射　程
3、カバー
4、魔　法

1．デクスタリティ

ダイスの目に、君のデクスタリティに応じて、プラスかマイナスの修正を加える。君のデクスタリティによって＋3か－3の修正がある訳だ。

2．射程

武器は最大射程表で示された最大距離までしか投げたり、発射したりする事ができない。これを武器の射程という。例えば、君は槍を60フィートを超えては投げられない。

DMに、目標までの射程を尋ねよ。DMは君に使用する飛び道具のタイプを尋ねるだろう。

射程が〝近射程〟の場合、ダイスの目に＋1を加える。目標への距離が「近射程」と「中射程」の間の場合、修正はない。目標への距離が「中射程」より大きく「長射程」以内の時はダイスの目から－1を引く。このルールによって、最大射程表を見れば、長弓は最も遠くを攻撃できるのに対し、短剣、斧等は近くの目標にしか投げられない事が分かるだろう。

3．カバー

敵が何かの後ろに隠れた場合、命中は難しくなる。これが〝カバー〟である。

カバーは、テーブルやイス、木、岩などの後ろに隠れる事によって得られるが、盾はカバーとはならない。

目標がカバーを得た場合、DMがそう教えてくれる。君は相手がカバーを得たという事を知る事はできるが、それによるマイナス修正がどれほどのものかを知る事はできない。

この修正は、部分的なカバーに対しては－1、完全なカバーに対しては－4の範囲で、DMが決定する。

4．魔　法

君が命中の確率を上げる呪文の影響下にある場合、修正を行う。また、冒険中に魔法の武器（矢、石弓用矢など）を発見する事もあり、これらも君のダイスの目に影響を与える。

武器	最大射程（フィート）		
	近射程(＋1)	中射程(0)	長射程(－1)
クロスボウ	60	120	180
ロングボウ	70	140	210
ショートボウ	50	100	150
スリング	40	80	160
スピア	20	40	60
油・聖水	10	30	50
ハンドアックス・ダガー	10	20	30

●様々な武器によるダメージ

これまでは、君のキャラクターはモンスターに命中を与えた場合、その武器は常に1～6(1d6)ポイントのダメージを相手に与えてきた。

しかし、実際に即して考えてみると、短剣は普通の剣よりも相手に与えるダメージが小さいはずである。

以下で述べる新たなシステムにより、異なる大きさのダメージを相手に与える事となる。各武器のタイプによるダメージの大きさは、以下の表にある。ある種の武器は、両手によってのみ正しく使われ、これらには（＊）印が付いている。この両手用武器は、敵に大きなダメージを与える事ができる反面、2つのハンデを負っている。すなわち、攻撃者は盾を使用できず、常にイニシアチブを失ってしまう。この武器を使う間、盾によるアーマークラスは、－1となる。（もちろん最初から盾を持っていない時は別である）

〈様々な武器によるダメージ表〉
1d4（1～4）ポイントのダメージ
クラブ・ダガー・スリングの石・たいまつ
1d6（1～6）ポイントのダメージ
＊アロー・ハンドアックス・メイス・＊クォーラル・ショートスォード・スピア・戦闘用ハンマー
1d8（1～8）ポイントのダメージ
ノーマル・スォード・＊ウォーハンマー
1d10（1～10）ポイントのダメージ
＊トゥハンドフォード・＊ポールアーム

戦闘時の移動

以下で述べる特殊な防御的移動は、接近戦を行っている総てのキャラクターにとって有用である。また、モンスターもこのタイプの移動を試みるかもしれない。プレイヤーが以下の運動の一つを行おうと思ったら、イニシアチブ決定のダイス振りの行われる前に、そう宣言しなければならない。イニシアチブ決定前に宣言のない時は、実行不可である。

キャラクターが戦闘の近くにはいるが、接近戦を行っていない場合、そのキャラクターは通常に動いてよい。移動できる速度は運んでいる物品の重量で決まる。

（〝エンカンブランス〟で説明）

以下で述べる移動を行うモンスター、キャラクターを「防御側」、敵を「攻撃側」と呼ぶ。

●戦闘後退

防御側が、戦闘に入りながら後退したい、と思った時、この移動を「戦闘後退」と呼ぶ。

この場合、後退して入る部屋がなければならない。混雑した状況では、防御側の後ろに回ったモンスターが、移動を妨げようとして退路を断ってしまうかもしれない！

部屋の広さが許す限り、防御側は通常の半分の速度で移動してよい。攻撃側が追ってきて攻撃を続ければ防御側は反撃してもよい。

●退　却

防御側が、通常の半分以上の速度で戦闘から後退しようとした場合、この移動は『退却』と呼ばれる。この状況における攻撃側のヒットロールには総て＋2の修正を行い、防御側のアーマークラスは盾（シールド）なしが基準となる。更に、防御側は攻撃はできない。

例：ハクスリーは、プレートメールとシールドを身に着けたAC2のファイターである。グループの先頭に立ってドアを開けた彼は、突然ガーゴイルに襲われた。彼は、ガーゴイルは魔法の武器でなければ傷つかない事を聞いていた。ちなみに彼は、普通の剣しか持っていなかった。彼はドアの所に立っていた。仲間の援護は受けられない。そこで彼は仲間が戦闘に参加できるように「戦闘後退」を試みた。しかし、彼が後退している間にガーゴイルは彼にひどい傷を負わせた。彼は行き延びる為に「退却」する事にした。彼が走りだすと、ガーゴイルは＋2の得点を得て攻撃する。(ハクスリーのACは盾による－1を差し引いた3となる)

●ペアコンバット（オプションルール）

戦闘が始まったら、双方は先制権決定のダイスを振る。このダイスの目は双方の全員に影響を与える訳であるが、戦闘が小規模な時には、DMは以下のルールを使ってもよい。

すなわち、先制権決定をグループ全体で決めるのでなく、モンスターやキャラクター1人1人について決定するのである。各キャラクターは毎ラウンド、下記の表による「敏捷性」の修正を加えて、イニシアチブ決定のダイスを振る訳だ。

DMは、実際に戦闘に加わっているモンスター各々についてダイスを振り、その戦闘相手のダイスの目と比べて、どちらがイニシアチブを得たか判定する。モンスターの動きが特に速いか遅いかでない限り、ほとんどのモンスターはダイスの目に修正を持たない。

また、接近戦に参加していない（戦闘相手を持たない）モンスターについては、もしいれば、同様に戦闘に参加していないキャラクターとダイスを振って比べる。

敏捷性	イニシアチブ決定時の修正
3	－2
4～8	－1
9～12	修正なし
13～17	＋1
18	＋2

●エンカンブランス（重荷）

これまでのゲームでは、一人のキャラクターが運べる重量に関するルールがなかった。

君は、発見しただけの宝物をかき集め、家に持ち帰る事ができた。しかし、これは不自然である。君のキャラクターは何百ポンドもの重さの何千枚もの金貨が詰まった、広大なドラゴンの寝ぐらを見つけるかもしれない。その総てを拾い上げ、歩きだすなどという事が許されるだろうか‼

「重荷」とは、君のキャラクターが運んでいる総重量の呼称である。下記の表に従い、多くを運ぶほど、キャラクターの速度は遅くなる事を忘れてはならない。

硬貨1枚（金貨、銅貨などタイプを問わず）は1/10ポイント（45g）の重さである。硬貨は、宝物の中で最も一般的なものであり、重量の簡単な尺度となる。今後、総ての宝物、装備などの重量は硬貨（Coin）で表され、「Cn」と略される。

●重量負荷時の移動

〝普通の速度〟は、君のキャラクターがダンジョンを歩き回る時に使われ、〝遭遇速度〟は戦闘中のように、時間がラウンドで記録される時に使われる。

また、〝走行速度〟は、グループが、出会った相手から逃げる時の速度である。この時も時間はラウンドで記録され、グループは後で休まなければならない。

〈重量による速度〉

重　量	普通の速度	遭遇速度	走行速度
	（フィート/ターン/ラウンド）		
0～400cn	120	40	120
401～800cn	90	30	90
801～1200cn	60	20	60
1201～1600cn	30	10	30
1601～2400cn	15	5	15
2401cn以上	0	0	0

●基本重量

キャラクターが、何のヨロイも着ていないか、又は革のヨロイを着ており、通常の冒険装備を運んでいる場合、その基本重量は300cnである。このタイプのキャラクターが更に100cnの荷物を運んでいる時、合計400cnである。表の一番上の欄が使用される。100cnを超す荷物を持つ場合、401～800cnが使われる。

また、キャラクターがチェンメール、プレートメールといった金属製のヨロイを身に着け、普通の冒険装備を運んでいる場合、その基本重量は700cnであり、毎ターン90フィートの速度で移動でき、更に荷物重量100cnまでのこの速度を維持できる。

2400cn（240ポンド≒110キログラム）を超える荷物を持ったキャラクターは動く事ができない。荷物の一部を捨てるか、他のキャラクターに持運びを頼む他ない。

●重量の記録

君のキャラクターの基本重量を上で述べた方法で調べ、キャラクターシートの装備の欄に書き留めておく。何らかの物品を拾い上げるごとに、その重量が基本重量に加算されていく。物品の重量については、DMが教えてくれる。宝石一つは1cnとして数え、他の宝物（薬、装備品etc）は各々10cnである。重量に関する更に細かいシステム、各装飾品の重さ等については〝D&D®エキスパートセット〟に載っている。しかし、ゲームの楽しみは〝ロールプレイング〟にあるのであり、記録にあるのではない。場合によっては、DMはもっと簡単なシステムを使う方を好むかもしれない。

●入れ物

袋、バックパック等を使う事なくしては、君のキャラクターは恐らく2～300枚の硬貨さえも運べないだろう。各入れ物に入れる事のできる最大量は以下の通りである。

小　袋	200cn
バックパック	400cn
大　袋	600cn

●ラ　バ

DMがラバを買う事を許したとしたら、ラバの使用にあたっては鞍袋が必要になる。鞍袋一つは1000cnを収納できる。ラバは普通、キャラクターと同じく毎ターン120フィートで動く。重量によるラバの移動速度は、次の表を参照せよ。

ラバの負荷の対速度表

重　量	普通の速度
～3000cn	120フィート1ターン
3001～6000cn	60フィート1ターン
6001cn以上	0

＊「遭遇速度」「走行速度」はキャラクターと同様である。

従　者（リテイナー）

「従者」とは、冒険を手助けする為にキャラクターが雇う人間の事であり、プレイヤーによってプレイされてはならない。雇われた従者の役割は、常にDMがプレイする。こういったDMによってプレイされるキャラクターを「NPC」（ノンプレイヤーキャラクター）と呼ぶ。D&D®ゲームの中のキャラクター以外の人々は、総てNPC（ノンプレイヤーキャラクター）である。

ゲーム内で従者を雇う事ができるかどうかは、DMに尋ねる。ゲームに多数のプレイヤー、キャラクターが参加している時は従者を使用する事はできない。1～2人のプレイヤーしかいない場合、しばしば従者は雇われる。

君が従者を雇おうとする時は、以下の手順を踏む。

1．従者として働きたがっているNPCを見つける。
2．彼等の仕事、賃金、望む仕事、雇用期間を告げる。
3．君の出した労働条件を拒絶するNPCと受託するNPCがいるだろう。条件をOKするNPCを見つけたら、彼（等）の必要とする総ての装備を買い与える。
4．従者用のキャラクターシートを作り、君のキャラクター用と一緒にしておく。記載事項はキャラクターと同じで、名前、クラス、レベル、アーマークラス、耐久度、武器と装備、所持金、経験ポイント、君の望む他の情報、等である。

Playing in a group

●従者の使用

キャラクターが冒険の準備ができたかどうか確認する時に、同時に従者のシートもチェックしておく。従者が必要とする総ての準備は、君が買ってやらねばならない事を忘れるな。

冒険中に従者に話しかける時は、DMに話しかける。DMが従者の役割をするのだ。従者はただ、君の望む事を何でもやってくれる訳ではない。理にかなった命令には従うのが普通なのだが、従者は君の命令に関係なく、危険に際して逃げてしまう事もあり得る。これは、DMの振るダイスによって判定される。

君の従者は、冒険で得た宝物の分け前を、通常通りには得られない。従者を雇う時に、はっきりと幾らくらいまで払うのか、宣言しておく。もし君が、従者にボーナスを払えるだけの多くの宝物を得た時には、払ってやるのが得策だろう。商談で決まった額以上のボーナスをはずむ事は、従者をより忠実にする。言葉を変えて言えば、優遇された従者は、逃げ去る事なく、より大きな危険に立ち向かい、よりよく君の命令に従うようになるのだ。

冒険の終わりにDMがXPポイントを算定する時、グループによって得られたXPポイントの合計はキャラクター数で割られるが、従者はこの時1/2として数えられ、通常のXPポイントの半分しか受け取れない。

例：5人のキャラクターと従者一人に550XPが得られた。550を5+1/2（従者を1/2人として数える）で割ると結果は100である。各キャラクターは100XP、従者は50XP（従来の半分）を受け取る。

君は、従者シートに従者のXPポイントを記録しておかねばならない。キャラクター同様である（ダンジョンマスタールールブックに説明あり）。上の例で、従者は得たXPポイントに何らかの修正を持つかもしれないが、キャラクターの長所の能力値が8だった場合、従者は45XP（50XP−10%のペナルティー）を受け取る。

君の従者が、ひどい扱いを受けた時には、仕事を放棄してしまうかもしれないし、また、君のキャラクターに解雇されるか、ないしはそれ以上の経験レベルを得るまでとどまるかもしれない。例えば、君が従者を1ケ月契約で雇ったとする。恐らくその従者は1ケ月後には去って行くだろうが、あとほんの少しでXPレベルが上がるという所までポイントを貯めていた場合、その従者はもう少しとどまらせてくれ、と頼んでくるかもしれない。その時、決定を下すのは君である。

従者の雇用期間が終わったら従者シートをDMに渡す事。DMはそのキャラクターを使用する事ができ、君はその後に再び、別の冒険で、別の所で会う事ができるかもしれない。

D&D® ゲームの世界

仲間を見つける

ダンジョンズ&ドラゴンズゲームは、一人でも楽しむ事ができるが、また、グループで楽しむ事もとても面白いものである。この小冊子を友達に見せるなり貸すなりすれば、君は今すぐにでも仲間と一緒にゲームを楽しむ事ができるのである。プレイヤーはそれぞれ君のように、この本でソロ・アドベンチャーを楽しむ事によって、ゲームを学ぶ事ができる。

君は、また、もう既にプレイの方法を知っている仲間に出会うだろう。

その他にも、仲間のプレイヤーを見つける方法はたくさんあるだろう。

君の地元のホビーショップには、月例で行うゲームの案内や各種ゲーム情報紙で各地のゲームサークルが主催するコンベンションを告知しているだろう。

君のキャラクターが冒険するダンジョンは通常ダンジョン・マスターによって作られる。でも、それらは購入する事もできるのである。

ゲームの準備をしよう！

君は、TRS社から出ている「モジュール」という、あらかじめ作られたものとしての冒険ゲームと、また、このルールで使用される為に、特別にデザインされたものを幾つか買う事ができるだろう。

入門向けには「ベーシック（＝入門）」セットと、これと共に用いられる「B2」モジュールをお薦めする。これで完璧だ。

君のキャラクターが第3レベルに達すると、D&D®エキスパート・セットを用意するところまで来たと言っていいのである。

それには第4レベルから第14レベルまでの、キャラクターや、そのキャラクターの為の呪文やルール、また、君のゲーム展開を面白くさせる為に必要なあらゆるものが備わっている。

これらのルールを用いる為にデザインされたモジュールは、「X」シリーズの中にある。それから、なおも、キャラクターの第15レベルから第25レベルまでをカバーするD&D®コンパニオンセットによって楽しみは続くのである。

最後に、君は26レベルから36レベルのルールによるD&D®マスタールールセットに挑まんとするところまで来るはずだ。

しかし、君が販売店で見つける他の様々なデザインによるモジュールは、これらのルールの為にデザインされたものではない。

それらはアドバンスドダンジョンズ&ドラゴンズゲーム（AD&D®）の様式をもって行われるものである。

もうお分かりのように、もっともっと多くの楽しみが、ダンジョンズ&ドラゴンズゲームの中で、君を待っている。

そして、そこではゲームばかりでなく――ありとあらゆるホビーが用意されているのだ。

●キャラクターシート

君は多くのキャラクターを作りだす為に、多分、キャラクターシートが必要になるであろう。まずD&D®キャラクターシートを使うべきである。AD&D®用シートは適当ではない。

このようにプレイのレベルによって両方が用意されている。

●ダイス

まるで規準のない数字の発生機ともいうべきダイスが、「ロールプレイングダイス又はドラゴン・ダイス」と呼ばれ、販売店で取り扱っている。

（4面～20面、等々）

●ミニチュア

もし君がお望みなら、君のキャラクター（そしてモンスター）のミニチュアを買う事ができる。これらのミニチュアは、君の想像力の一助になるだろう。なぜならば、君はそれらを見る事ができるからである。7人のキャラクターと10匹のモンスターの戦闘を想像してみたまえ。

誰が何をしているところかなんて想像しにくいものである。そこで私達は、しばしば、どこに誰がいるのかを知っておく為の一助として、ミニチュアを使うのである。

もし君がミニチュアを使いたいと望むなら、D&D®かAD&D®のミニチュアをお薦めする。他のゲームでは同じキャラクターは使われない。

公式のミニチュアならば、プラスチック製でも金属製でも使用できる。

もしミニチュアに、真に迫った色を塗りたいと考えていたら、販売店に尋ねるとよい。

●アドバンスドダンジョンズ&ドラゴンズゲーム

AD&D®ゲームのシステムは、今君が行っているD&D®のシステムとは違うものである。それは、やはりファンタジー・ロールプレイゲームではあるが、より難しく、より細かいものなのである。

AD&D®ゲームのルールブックとしては、一般に、11冊のハードカバーの本が出されている。ほとんどあらゆるものに対して決められたルールがあり、D&D®ゲームよりも一層複雑なので、これは緻密なルールが必要とされる大規模なトーナメント大会の際に利用される。
覚えておいてほしい。
君は、このようなルールを用いて、より難しいAD&D®ゲームを楽しんでるのではない。
君はオリジナルのダンジョンス&ドラゴンズゲームを楽しんでいるのである。

小　辞　典

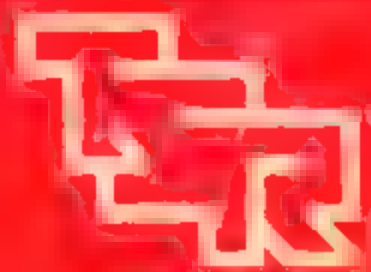
ここに挙げるのは、ベテランゲーマーがD&D®ゲームの中で最も普通に使用している用語の定義である。

アラインメント――モンスターやキャラクターの行動規準となる性格。
アーマークラス(AC)―キャラクターが着用しているヨロイ、あるいはモンスターが攻撃に対して持っている自然に備わった抵抗力。
コーラー――他のプレイヤーと話した事を基にして、ダンジョンマスターにこれからパーティが行う事を話すプレイヤー。
キャラクターレベル――エクスペリエンスを参照。
チャージ――スタッフ・ワンドを1回使用するのに必要な魔力。
キャラクタークラス――プレイしているキャラクターのタイプ。
コイン――重さの単位、cn(本来は貨幣であるが代用される)。
コンセントレイション(精神集中)――総ての注意力を単一の物事や行動に向け、何もできずにいるキャラクター。邪魔すれば、彼の集中力をそらす事ができる。
カバー――背後に隠れて事によって、ミサイル攻撃から逃れる事のできる、盾以外のあらゆるものの事。
cp――銅貨。銅貨10枚が銀貨1枚にあたる。
d#(d4、d6、d8、d10、d12d20、d%)――ダイスの種類を示す記号。
ダメージ――どのくらいヒットポイントを失ったかを決めるダイス裁定。
デミヒューマン(半人間)――キャラクターでもある、人間に似たもの。
ダンジョン――キャラクターが冒険する場所。廃墟の中や地下にある。
ダンジョンレベル――ダンジョンにいるモンスターが、どれほどタフであるかを示す。ダンジョン・レベルが高いほど、挑戦も難しくなる。
ダンジョンマスター――ダンジョンとモンスターを、創造し、操作、裁定する。通常DMと称する。
デュレイション(期間)――効果の続く期間。
エフェクト(効果)――呪文や攻撃による影響を受けた空間の全域、そこにある物、そして、創造物に影響を及ぼす。
エンカウンター――プレイヤーキャラクターとモンスター等が出会う事。=遭遇
エンカムブランス――キャラクターによって運ばれる装備の重さと宝物の重さ。負荷。
ep――エレクトラム(金と銀を1対1に混ぜ合わせた合金)でてきた貨幣。
2ep=1gp
エクスペリエンス・レベル――キャラクターの力と能力を示す。
エクスペリエンス・ポイント(XP)――冒険を遂行する事によって与えられる得点で、熟練の度合を示す。
gp――金貨。D&D®のルールにおける基本的な貨幣単位。
ヒット・ダイス(HD)――キャラクターやモンスターがどのくらいヒット・ポイントを持っているかを知る為のダイスの数とその種類。
ヒットロール――敵対者の攻撃を成功させるのに必要な最低限の数字。
インフラビジョン――暗闇の中で、物等を見る能力。
イニシアチブ――戦いにおいて誰が最初に行動するかを決定する為にダイスを振る事。
キー――ダンジョンの中で何が発見されたか、ダンジョンがどのような所であるかをDMが示す際に用いる言葉。
レアー――モンスターのすみかや、巣。
白兵戦――素手や、爪、歯などを使って5フィート以内で戦いをする事。
ミサイル・ファイヤー――飛び道具を使って5フィート以上の距離から攻撃する事。
モンスター・レベル――モンスターがどのくらいタフであるかを知る為の尺度。ヒット・ダイスと同じ。
モラル(ML)――物事(例えば、退却するか戦うか)を分別する精神的なもの。士気。
NPC(ノンプレイヤーキャラクターの略)――DMによって操作されるキャラクター。
パーセンテージ・ダイス(あるいはd%)――1~100の間の数字を得る事にd10を2回振る。最初の数字を10の位として、2番目を1の位とする。
プレイヤーキャラクター(PC)――プレイヤーによって演じられるキャラクター。
pp――プラチナの貨幣。1ppが5gpにあたる。
長所(PR)――各クラス毎に必要な最も重要な本来的な能力。
クォーラル――石弓から放たれる矢(ボルトとも呼ばれる)。
レンジ(範囲)――攻撃や呪文が行われる空間的な限度。
リテイナー――プレイヤーキャラクターに雇われた、プレイヤーでないキャラクター。
セーヴィング・スロー(あるいはセイブス、ST)――攻撃時(相手も自分も含め)の損害、傷等を決める為にダイスを振る事。
シークレット・ドア(秘密の扉)――発見されにくいように隠されていたり、偽装してあるドア等。
sp――銀貨。10spが1gpにあたる。
スペル・レベル――呪文の修得難度及びその力を表す。
ターン――クレリックが、その信仰の力によってアンデットモンスターを追い払う為の能力。

プレイヤーズマニュアルの後に読んで下さい

DUNGEONS & DRAGONS

ダンジョンマスターズルールブック

オリジナルファンタジーロールプレイングゲーム

TSR, INC.

TSR, INC.
P O BOX756

発売元：株式会社　新　和

冒険に使用する各種記号

Introduction

序　章

プレイヤーズマニュアル同様、この本も最初から最後まで目を通しなさい。広域に渡る情報が君を待っている。

今までの冒険で、君は幾つかの恐るべきモンスター——ゴブリン、スケルトン、そして錆のモンスター——と遭遇してきた。この本ではその他の何十種ものモンスターの説明がなされている。

君はまた、色々な宝物——総ての種類のコイン、宝石、そして魔法の薬——を発見してきた。この本ではその他の沢山の宝物が紹介されている。

君は「ダンジョン」——町の近くの洞窟を冒険した。この本には別な新しいダンジョンが載っている！

君は君自身の力でダンジョンをデザインし、他のプレイヤーの為にゲームを進行する中で、モンスター、宝物等の総てを配置する方法を学ぶ事になる。恐らく君は想像していた以上の楽しみを味わえるだろう。

用語と略語

ここで、これまでゲームの中で最も一般的に使われてきた用語を見直してみよう。これらの用語はこの本の中でも頻繁に使われる。

プレイヤーによって操作されるキャラクターは、単にプレイヤーキャラクターとかPCと呼ばれる。君が操作するD&D®ゲームは実際、ファンタジー世界におけるPC達の物語なのである。この物語は君とプレイヤー達が作っていくのだ。君はプレイヤーキャラクター以外のキャラクター（ノンプレイヤーキャラクター）、すなわち"NPC"と、モンスターの役割をする事になる。

●語　義

キャラクター：D&D®のゲームの中に登場する想像上の人物（人間、ドワーフ、エルフ、ハーフリング)。

プレイヤー：D&D®のゲームで、キャラクターの役割をする人。

冒 険 者：冒険を求め、富と名声を求めて、モンスターや危険に立ち向かうキャラクター。

ク ラ ス：冒険者の職業。

グループ：力を合わせて冒険を行う冒険者の集まり。

モンスター：キャラクターではない生物。

普通の人：標準的な町の住人。冒険者ではない。

宝　物：貴重な物品。コイン、宝石、装飾品、魔法の品物など。

ダンジョン：モンスター、宝物の見つかるあらゆる場所を指す。（洞窟、廃墟など）

ダンジョンマスター：モンスター、NPCの役割をし、D&D®のゲームを運行する。

NPC：プレイヤーの代わりに、ダンジョンマスターによって操作されるキャラクター。

レベル：冒険者や呪文などの強さを表す数字。

性　格：総ての生物の振る舞い方を定義する用語。ローフル、ニュートラル、カオティックの3つがある。

セーヴィングスロー（ST）：特殊な攻撃（魔法・毒など）から、生物が身を守るチャンスの決定の為にダイスを振る事。

●略　語

PC	：プレイヤーキャラクター
NPC	：ノンプレイヤーキャラクター(DMが操作する)
DM	：ダンジョンマスター
NA	：モンスター等の出現する数。
AC	：アーマークラス
HD	：ヒットダイス
hp	：耐久度、ヒットポイント
d	：ダイスのタイプ
D	：ダメージ
MV	：移動速度
#AT	：攻撃の回数
Save	：セーヴィングスローのクラスとレベル
NM	：ノーマルマン、普通の人
ML	：モラル、士気
AL	：性　格、アラインメント
XP	：経験ポイント
cp	：銅　貨
sp	：銀　貨
ep	：エレクトラム貨
gp	：金　貨
pp	：プラチナ貨

●最も重要なルール

君がDMとして行う総ての事柄に適応される一つのルールがある。これは総てのルールの中で最も重要なものである。

これはただ、公正であれ、という事である。

DMはいずれの側についてもいけない。君はキャラクターが遭遇する生物の役割をする訳であるが、これを公正に行わねばならない。モンスターをひいきにしてもいけないし、キャラクターをひいきにしてもいけない。モンスターの役割をする時は君が想像する範囲で、彼らが実際にそうするであるように振る舞う必要がある。

プレイヤーはDMと戦っているのではない。キャラクターはモンスターと戦うのであるが、総ての人は楽しむ為にゲームをしているのである。プレイヤーは冒険し、より強力なキャラクターを得て楽しむ。DMはモンスターの役割をし、プレイヤーを楽しませるのである。

例えば、誰も同意しないのにルールを変更するのは公正とはいえない。新しいルールを付け加える時は、それをプレイヤーとモンスターの双方に適用する事。例外を作ってはならない。ルールを守り、公正であれ。

●DMの仕事

D&D®ゲームは、基本的には何らかのものとの遭遇、そしてそれに伴う何らかの行動（移動、問題の解決など）の連続から成る。ダイスは、何らかの選択が成されねばならない時に使われる。このダイスを振る手順はゲームメカニクスと呼ばれる。ゲームは大半がロールプレイ、そしてゲームメカニクス、戦術から成り立つのである。

戦闘においては、プレイヤーはキャラクターの命中判定、損害判定、ST判定を行う。DMはモンスターの為に同様のダイス振りを行い、加えてモンスターの行動（反応、士気など）を決定するダイス振りを行う。

●DMの役割

DMは総てのモンスター、町の他の人々、キャラクターが遭遇する他の生物の役割を行う。良いDMは複数の役割を同時に行う事ができる。例えば、キャラクターが他の冒険者のグループと出会った時は、DMはそのグループ全員の役割を行うのである！

しかしながら、DMの扱う生物はPCほど細かく決められていず、扱いは容易である。彼らの行動はしばしばダイスを振って決められる。生物には多くの異なるタイプがあるが、その総てに適用される一つのルールは、その生物がいかに感じているか、常に空想せよという事である。

生物の行動はしばしばその性格とインテリジェンス（教養）によって決められる。例えば、動物はあまり賢くなく、とても単純に行動する。空腹で攻撃的か、無関心、無頓着か、親しいか、であろう。もっと賢い生物はより多くの事柄を考える。食糧、宝物、友達…。

遭遇が見込みあるものに思われたら、その生物がどんなふうに感じ、行動するかを空想せよ。遭遇が起こったら、DMはその生物の実際の反応を決定する為、しばしばダイスを振る事となる。

この結果は生物の賢さ、習慣、他の特徴によって修正されるべきであろう。君の扱う生物が、

洞窟を活歩するどん欲なキャラクターという危険に際していかなる反応を示すか空想せよ。

そのモンスターは生き延びようとするが、普段は彼らなりに幸せなのだ。彼らはその寝ぐらと宝物を守る為戦うであろう。

しかし忘れるな！モンスターはキャラクターと戦っているとしても、DMはプレイヤーと戦っている訳ではないのだ。DMが彼等を楽しませようとするならば、彼等らもDMを楽しませてくれるだろう。モンスターの役割をしても、それが殺されたら忘れてしまう事。長い目で見れば、プレイヤーの唯一の目的は楽しむ事なのだ。

●反　応

遭遇が起こる度に、DMは反応決定のダイス振りを行ってモンスターの行動を決定する事ができる。これがキャラクターの出現にあたってモンスターの反応をプレイする上での手引きとなる。

遭遇したモンスターは自動的に攻撃してくる事もある。例えば、君の最初の冒険でのグールは、彼らの場所に踏み込んできたもの総てを常に攻撃する。このモンスターの説明のところにそう書いてある為である。

大半のモンスターは、必ずしも攻撃してくる訳ではない。各モンスターの説明を注意深く読む事。

多くの生物は情況によって友好的にも敵対的にもなり得る。彼らの反応は時としてキャラクターの行動によって決められる事がある。

ファイターがスォードを抜き、ゴブリンへ向かって突進したとしたら、そのゴブリンはファイターが友好的だとは考えないだろう！そのゴブリンは戦うか、逃走するかで、恐らく話しかけてはこないだろう。

しかし、しばしばキャラクターは何か行動を起こす前に、"モンスターがどう振る舞うか見てみよう"と待つ事もあるだろう。

同様に、大半のモンスターは、普通キャラクターがいかに振る舞うか見る為立ち止まるものである。このような遭遇状況が解決されるまでに最大3回のダイス振りが必要になるだろう。

キャラクターがモンスターを攻撃したら、反応決定のダイス振りを中止する。モンスターは身を守る為に戦い、また、逃走するかもしれない(そのモンスターの士気値による)。反応決定のダイス振りについては後述する。最初の冒険を始める前にそこをよく読んでおく事。

●ゲームの操作

大半のD&D®ゲームにおいては、DMは決定をプレイヤーに委ねておく。DMはキャラクターの見る物を説明したり、行動の選択を与えるなどしてお膳立てするが、ゲームの成り行きはプレイヤー達の決定によるグループの行動によって決まる。DMはほとんどくつろいで、キャラクター達が冒険し、地図を作り、問題を解くなどする過程を楽しむ事ができる。

DMは普通、キャラクター達を個人としてよりも集団として扱う。しかしながら、何かとの遭遇が起こると、変更が行われる。DMは各キャラクターの行動に、より気を配り、より活発に役割を行わねばならない。プレイヤーは、モンスターやNPCと向かい合った時には、より制限された行動の選択を持つ事になる。DMは遭遇した各モンスターの役割をプレイし、キャラクターの行動を考慮に入れつつ、彼らの行動を決める。ゲーム時間は、DMが注意深くラウンド(10秒)ごとに数え、結果を告げる間、"スローモーション"で時間が過ぎていく。

経験を積んだDMは同時に複数のモンスターの役割をプレイする事ができる。モンスターとキャラクターのどちらもひいきせず、公平にこれを行う事は大変難しい。プレイヤーが"プレイヤーの知識"と"キャラクターの知識"を区別しなければならないのと同様に、DMは"モンスターの知識"を"DMの情報"とは完全に切り離しておかねばならない。これを同時に考え、そしてゲームをスムーズに進行させなければならないので、より込み入ったものになるだろう。

以下のチェックリストは、通常のプレイ中(ゲームターンの進行手順)、遭遇中(遭遇の進行手順)に総てがスムーズに進行しているか確認する為に使う。DMは必要なゲームメカニクスを思い出すのにこれらの表を使いながら、モンスターの役割に専念できる。

遭遇の進行手順

1. 出現数決定：DMによって決められる。
2. 不意打ち判定：DMは双方(モンスター側とグループ側)について1d6する。
3. 反応決定：DMはモンスターの最初の反応を決める為2d6する。
4. 結果がもし：
   a. 双方が話しかける事にしたら、必要に応じて反応決定、取り引きなどを続ける。
   b. 一方が逃走したら、DMは逃走と追跡の処置を行う。
   c. 一方が攻撃したら、"戦闘の進行手順"を続ける。

ゲームターンの進行手順

1. ワンダリングモンスター：DMは1d6する。
   普通2ターンごとにチェックする)
2. 行　動：コーラーはグループ全体の行動（移動、聞き耳を立てる、調べる等）を告げる。
3. 結果がもし：
   a. 新しい区域が地図に描き込まれるなら、DMはその特徴を述べる。
   b. 遭遇が起こったら、遭遇の手順へ移る。
   c. 何か（秘密のドア、物品 atc.）が見つかったら、DMは結果を述べる。
   d. 何の遭遇も起こらなかったら、そのゲームターンは終了する。1へ戻る。

Your first game

戦闘の進行手順

1．行動計画：DMは各プレイヤーに、このラウンドでキャラクターが何をするつもりか尋ねる。
2．イニシアチブ：双方は1d6する。先制権を取った側が行動を起こす。
3．先制側の行動
  a．士気チェック
  b．移動
  c．飛び道具攻撃
  d．魔法の呪文、物品（魔法棒など）の使用
  e．接近戦
4．非先制側の行動：上に同じ
5．結果がもし；
  a．総てのモンスターが負けたら、その戦闘とゲームターンは終了する。〝ゲームターンの進行手順〟1へ戻る。
  b．一方が逃走したら、他方は追跡してよい。また、逃げている側は追跡回避を企ててよい。
  c．戦闘が続いたら、〝戦闘の進行手順〟の最初に戻って、総ての手順を繰り返す。

君の最初のゲーム

以下の冒険は初心者のDM用にデザインされており、プレイヤーに話す内容、いつ何のダイスを振ればよいか、更に、詳しい情報を得る為に参照すべき箇所を指摘してある。

このゲームを始める前に、君はこの本の残り全部に目を通し、与えられている情報を知っておかねばならない。特にこの本の一部にある〝処置とルール〟は、大抵の状況を扱う時の細則について触れている。

従者は4人以上のプレイヤーがいる時は必要とされるべきではないが、彼らを使う時は、彼らが正しく操作されているか注意する。

進行手順チェックリストを利用すればゲームはスムーズに進行するだろう。モンスターと宝物は本書の別の部分で説明されている。それらに関する総ての細則は、そこで完全に説明されており、君はこれらの部分を見直す必要はないであろう。

ゲーム開始前に、ゲームの細かな事が片付いているか、以下のチェックリストを使って確認しておく。

ゲーム前のチェックリスト

1，総てのプレイヤーはプレイの仕方を知っているか？
彼らはプレイヤーズマニュアルの1人用冒険をプレイした事はあるか？
2，君はここまで本書を読んできたか？本書の残りに目を通したか？
3，君とプレイヤー達は冒険の〝いつ、どこで、誰が、何を、どうして〟の意味が分かっているだろうか？
4，総てのキャラクターは装備も含めて、出発の準備ができているか？
5，プレイヤー達はマッパーとコーラーを選択したか？地図を描くグラフ用紙と鉛筆は持っているか？

この内のどれかの答えがノーだったら、ストップしてその問題を解決せよ。

この冒険中、君はプレイヤー達に読み上げなければならない幾つかの部分を見つけるだろう。それを読み上げながら君も聞く事。それらの部分はDMへの情報も含んでいる事もあるから！

〝DM〟で始まる箇所は、君だけの情報である。他人には漏らさない事。少しの間ストップしてそこを読む事。DMの情報は来たるべき遭遇の操作の仕方、新らたな情況への対応の仕方を教えている。

●冒険記録シート
（アドベンチャーレコードシート）

白紙を使って、君が冒険中に必要とする細則のリストを作っておく。紙の一番上の方に各キャラクターのクラス、その横にACを書き込んでおく。

コーラーに、グループの隊形を尋ねる。キャラクターは普通、一列か二列で進んでいく。

次にキャラクターのリストの下に隊形内での位置をイニシャルを使って書き込んでおく。混乱を避ける為、書き込んだ列のどちらの端が先頭になるか書いておく。紙の残りの部分は時間記録、遭遇したモンスターの詳細、発見した宝物、君が望む他の注意書き、を書き込んでおく。

以上の準備ができたら、以下を読み始めよ。

グループでの冒険

スタート：以下をプレイヤーに読み上げる

もう何百年も昔、この王国の一帯はガイガーという名の、偉大で神秘的な力を持った魔法使いに支配されていた。彼は北の山のふもとに位置する強大な城、ミスタメアにおいて支配を行っていたのだ。

ガイガーは長く平和な支配の後死んだが、後継者を指名しなかった。歳月の流れる中、持主のない城は廃墟と化した。

今や数世紀がたった。崩れた城の外景は今も町から見え、危険・名声・富を求める者達を招いているようですらある。

君達は、ある計画について論じ合う為に町の中心にある旅館ゴールドドラゴンの夕食のテーブルに集まった。旅館の中は混雑していて、汚れた顔の町の人々や、他の冒険者達でいっぱいである。彼らは皆、飲んだり、食ったり、笑ったりして愉快に過ごしている。

君達は皆、廃墟の周囲をうろつき、高価な宝物を守っているモンスターどもの話を他の人々から聞いている。君達の内誰一人としてそこへ行った事はなかったが、一晩の議論の後、ついに君は城の廃墟で運試しをする事に決め、短い冒険の旅に出るべく、夜明けに落ち合う事にした。特別に言い渡す事が1つある。今の町の支配者が「バーグルという名の脱獄した魔法使いを捕らえた者に対して、1,000gpの賞金を出す」と申し出ている。高名なクレリック、「アレーナ」の死は、最近の1つのささいな出来事にすぎない。町の人々はこんな事はもうたくさんだ、できれば永久に起こらないようにと思っている。よく注意しておく事！

DM：一息ついて、全キャラクターが出発準備ができているか確認せよ。では、読み続ける。

朝が来て、君達は城へ向けて出発した。城は農民達の畑を通って進んだ所にあり、町からほんの3マイル（5km）ほどだ。畑を通るほこりっぽい道を進んでいきながら、君達は作物の手入れをしている農民達に挨拶した。素晴らしい夏の一日で、総ては平和に見える。

土地の地主は馬車の上に座って農民を指示していたが、君達は前進する前に彼と話をすると、彼は、モンスターとこれまでに厄介事を起こした事は一度もなく、廃墟にぶらついているモンスター達も〝モンスターはモンスターらしく〟そこにじっとしているのだろうと語った。しかしながら、彼らは毎晩注意深く家畜達を見回っているのである。

彼と別れを告げた後、君達は廃墟に進み続けた。近づくにつれて、城の外壁が半ば崩れ、小さな穴がたくさん開いており、東の方の廃墟の廻りには幾つかの石塊が散らばっている。

正面の外壁の中央にある門には本来あるべき扉がなく、そのがっちりした2枚の扉は今や腐って近くに横たわっている。この門は外壁を通り抜ける、格好の入口に見える。また、君らの左の壁には幅10フィート程の大穴が開いており、もう一つの入口になるようだ。

他の入口は見いだせない。この外周部にはもう他のものはない。廃墟の北面は、切り立った崖と接している。

DM：DMは次の部分を読み、それから#1に進む。

●DMインフォメーション

机に置いている地図の上で#1の場所を見つけよ。これがキャラクター達の現在位置である。君達は北（地図の上の方）へ向かって南（地図の下の方からやって来たのだ。町からここまで歩いて1時間かかったとみなす。今は午前8時である。DMはこれを冒険記録シートの上の方に書き留めておき、今から冒険の終わるまで、ゲーム時間の経過を記録していく。

便宜上、冒険中に君が必要とするであろう命中判定表、ST判定表(いずれもモンスター用)が下記に与えられている。

命中判定表

モンスターのHD	キャラクターのAC 9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
～1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
3	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

ST判定値	モンスターセーブ ノーマルマン	ファイター 1～3	4～6
デスレイ・毒	14	12	10
ワンド	15	13	11
パラライズ	16	14	12
ドラゴンブレス	17	15	13
呪文	18	16	14

1．以下を読み上げる

道は瓦礫の間を抜け、落ちているドアの所を通っている。注意深く近づいてみると、扉の下で何かがかすかに動いている。君達は危険を感じて立ち止まった。

DM：プレイヤーに、誰か扉を調べに行くよう勧める。彼らは通り道の安全を確認する為にそうするべきなのだ。彼らが今調査を怠れば、彼らが通過した後、隠れたモンスターに後方から不意を打たれよう。以下の遭遇は、DMとプレイヤー双方がグループでのプレイを練習するにあたってのウォーム・アップである。どのキャラクターが接近してドアを調べ、どのキャラクターが他の危険に備えて監視を行うのか確認し、以下を読む。

突然、一方の地面が動き、穴が出現した。ドアの下に何かがいる。

DM：キャラクターが扉を調べに近づいているなら、ファイターかドワーフを選ぶ(できるなら)か、無作為にキャラクターを選んで、来たるべき攻撃の目標とする。プレイヤーに、君の行う事を告げてはならない！　君が選んだ目標と他のプレイヤー一人一人に彼らの持つキャラクターの行動を尋ねよ。彼らの言った事を忘れないように。できればメモを取ってもよい。それから次を読む。

扉の下の穴から、巨大なうじ虫に似たモンスターが頭を突き出した。そいつは口の回りに8本の長い触手を持っている。穴からすっかり身体を出してはこない。攻撃するのに充分なだけ首を伸ばし、――を襲ってきた！
(――は君が選んだ目標のキャラクターの名)

君はモンスターに関する以下のデータが必要となろう。以下の君の冒険シートに写し取っておく。

キャリオンクロウラー	
AC	：7
HD	：3+1
MV	：120'（40'）
AT	：8
ダメージ	：麻痺
Save	：ファイター2
hp	：10
性　格	：ニュートラル
XP値	：75
士　気	：9

モンスターが"スリープ"の呪文で眠りこんだら#2を読む。モンスターが殺されたら#3を読む。

キャリオンクロウラーは君が選んだ一人の目標に対して、8本の触手総てを使って攻撃してくる。プレイヤー達にイニシアチブ決定の為1d6させ、君も1d6する。君のダイスの目の方が大きければ、キャリオンクロウラーは8回の命中判定を行う。プレイヤー達のダイスの目の方が大きければ、グループに移動なり、攻撃なりをさせる。

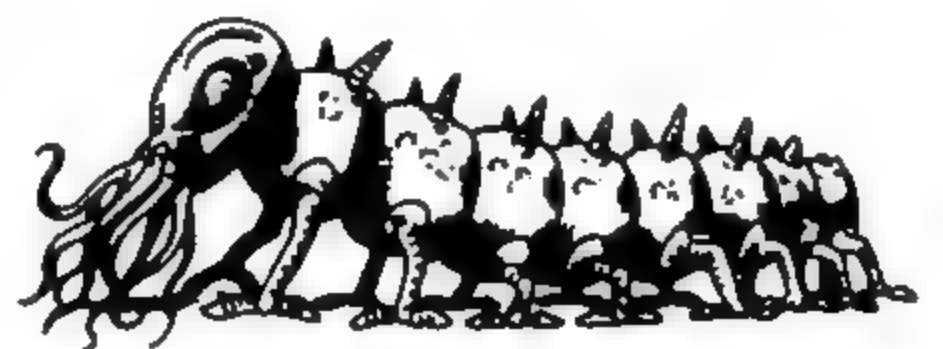
他のキャラクターの行動に目を配れ。しかし、最初の目標の隣にいる者を除き、最初のラウンドには攻撃ができない。飛び道具攻撃を行おうとする者がいたら、そのプレイヤーに「君は友達に矢を当てるのを避ける為、回り込まなければならない。次のラウンドで射っていいよ」と告げる。

キャリオン・クロウラーの攻撃の命中を受けたキャラクターは命中一発ごとに対麻痺ST判定を行わねばならず、失敗すると麻痺する。ST判定が失敗したら、その犠牲者に「君は倒れた!!」と告げ、残りのプレイヤーには、その犠牲者が倒れるのが見えたと告げる。しかし、そのキャラクターが生きているのか死んでいるかについては言ってはいけない。

最初のラウンドが終わったら、次のラウンドにおける行動を各プレイヤーに尋ねる。最初の目標が麻痺したら、モンスターは次に近いキャラクターを攻撃する。近くにキャラクターがいなければ、モンスターは穴から這い出てきて、手近な者を攻撃する。

2人以上のキャラクターがモンスターを攻撃しに接近してきたら、8回の攻撃は2人のキャラクターに対して4回ずつ行われる。命中を受けた者は総て対麻痺ST判定に成功しなければ倒れる。

必要な限り、戦闘を続ける。グループはかなり容易にキャリオンクロウラーを殺せるだろう。麻痺したキャラクターは何の害も受けず、3ターン（30分）後には元に戻る。その間、グループは廃墟の外（現在位置）で待つか、麻痺した仲間を廃墟から野原の方（南）へ遠ざけてもよい。彼等がどちらを選ぼうと、ゲーム時間の経過に注意する。戦闘はまる1ターンかかったものとする。

2．キャリオンクロウラーはMUかエルフの呪文によって眠りに落ちた。眠るといっても単に移動を止め、触手をだらんと地面に垂らすだけである。剣か短剣を持っているキャラクターは、モンスターを起こす事なく一撃でモンスターを殺せる。モンスターが死んだら#3を読む。

3．キャリオンクロウラーは死んだ。そいつは動かずに地面に横たわっている。
以下を読め。

死んだモンスターを見ると、9フィート（2.7m)ほどの大きさで、ムカデのような沢山の小さな足を持っている。君達は町でこのような生物の噂を聞いた事がある。キャリオンクロウラーと呼ばれるモンスターだ。君達は他の奴が隠れていないかとドアの下を覗き込んだ。

DM：モンスターがグループを攻撃する為に這い出ていたら#4へ行く。でなければ、読み続ける。

動くものは何も見えない。しかし、穴の下にキラリと光る宝物がある！　しかし、モンスターの体が視界を遮っている。こいつを外に引きずり出すかい？

DM：頑丈な扉は動かすには重すぎ、他の穴を掘るには何時間もかかる。キャラクター達が協力すれば、モンスターの体をつかんで穴の外へ引きずり出す事ができる。8本の触手は死んだ後では何の危険も持たず、容易に引きずり出される。#4を読め。

4．以下を読み上げる。

モンスターの体を取り出すと、8フィートほど下の穴底にコインの山があるのが、はっきりと見えた。穴に入っていって宝を取るか？それとも最初に誰かが罠を調べるかい？

DM：これより先は、プレイヤーに罠について思い出させる事はしなくてよい。しかし、この"ウォームアップ"の遭遇では彼らが何をするか決めるのを手助けする。何の罠も、他の変わったものも見つからないが、キャラクター達は常に警戒を怠らないようにさせる。

穴の底に、宝物にほとんど隠れて一体の骸骨が見つかる。注意深く見ると、これは背が低く、犬に似た頭部を持つ人間型生物のものだと分かるだろう。この骸骨は動かない。過去に犠牲となった者の、ただの古いむくろにすぎない。以下を読み上げよ。

これは、君達が以前コボルドというのがいるのを聞いたその生物のむくろのようだ。コボルドはその生活も行動もゴブリンと似ているが、異なる種族だ。君達は注意深く宝物を集め、袋に詰めて、重量が釣り合うように分配した。コインは総て銅貨と銀貨で各1000枚ほどある。他に、コインの山の下の方に、何かむき出しの2つの宝石——ガーネットだ!!——が見つかった。また、君達はほとんど腐りかけた革のかばんを見つけた。これは死んだコボルドの物であったに違いない。

DM：ガーネットは各100gpの値打ちがある。ドワーフが調べればこの値は分かるが、いなければ町で価値を調べる事となろう。かばんには15cpと真ちゅうの鍵が入っている。

君の冒険記録シート、キャリオンクロウラーのデータの下に発見した宝物の総量を書き留めておく。

プレイヤーが望むならキャリオンクロウラーの体か、コボルドの骸骨の一部を持ち帰れるが、それらは役には立たず、何の価値もない。プレイヤー達が冒険を続ける準備ができたら、#5を読め。

5．以下を読み上げる。

君らが宝物を集めていると、ドンという大きな音がした。見ると正面の門が閉まっている!! 大きな外扉はここに横たわっているが、中に両開きの内扉があったのだ。それらは今や閉ざされてしまった。唯一の入口は今や左の壁の幅10フィートの穴しかない。

閉ざされてしまった門は幅40フィートだ。地図の下の方の中央にこれを書く。門から右に延びる壁の長さは130フィート。左に延びる壁は、まず100フィート延びて、そこで幅10フィートの穴が開き、そこから更に20フィート延びている。南の壁全体では、門も入れて300フィートの長さの訳だ。

壁の高さは、ほぼ50フィート（15m）で、今にも崩れそうだ。これを登ろうとすれば、石の塊が緩んで、落ちてくるだろう。これに当たると死んでしまうよ。

DM：マッパーが正確にこの部分を描いたか確認せよ。君達が望むなら、南から進んできて、落ちている扉の横を通って正面の入口に至る道を書き加えてもよい。

プレイヤー達に以下の行動を選択させる。彼らがその内の一つを取ったなら、与えられた数字の所へ進む。もし彼らが以下にない行動を取る事を主張したら、君にできる最善を尽くせ。

落ちている石塊を調べる	#6
壁に開いている穴を覗き込む	#7
閉まっている門の所に行く	#8
壁の穴に入っていく	#9

6．以下を読み上げる。

瓦礫の辺りをうろついてみると、君達は幾つかの大きな石の塊を見つけた。明らかに朽ちた壁から崩れ落ちてきたものだ。石の塊の一つの下に、もう一人のコボルドの骸骨が見つかったが、宝物は見当たらない。石の塊をどかすには重すぎる。

DM：プレイヤー達に#5で与えられたリストから一つを選択させる。落ちている石の塊を調べるのに1ターンかかった。記録せよ。

7．以下を読み上げる。

君達は注意深く壁に近づき、その向こう側にある手掛かりを期待しつつ、覗き込める穴を探した。しかし、総ての穴は位置が高すぎて覗き込めない。君達は注意深くさらに調べ、右の東側の壁に他の穴を見つけた。その内幾つかは地面の高さにあり、君達は注意深く覗き込んだ。

外壁の内側には、広い中庭と城の残骸が見える。城は古びて壊れているが、君達が今いる外壁程ひどくはない。城は一階だけがまだ残っている。一階より上は壊れてしまっており、瓦礫が中庭全体に散らばっている。

君達は、日光を避け、外壁の影に隠れている一群の生物を見つけた。コボルドだ！　彼らは10人ほどに見えるが、正確な数と装備は、はっきり見えない。

DM：穴を見つけ、覗くのに1ターンかかった。プレイヤー達に次に何をすべきか相談するように勧める。

彼らが話し合っている間にマッパーに壁の内側の地図を描くように告げ、以下を読み上げる。

外壁の奥行きは10フィートだ。道は瓦礫の間を抜け、正門を離れて北に90フィート進み、城の南の壁の中央の門へと続いている。門の扉の幅は40フィート、20フィートの扉が2つ付いている。城の壁は扉から東と西の各方向へ80フィート延びている。城の東側と西側の壁は各100フィートの長さで、北側の山のごつごつした崖に達している。

DM：グループが壁の大穴から入っていく事にしたら#10を読む。彼らが閉まった正門の所に行くのなら#8を読む。外壁の正門の所に戻る為には1ターンが必要である。

8．DM：グループは正門の閉まった扉の所へ行く事に決定した。彼等はそこに着くと、扉を開けようとするだろうが、成功する事はない。彼らに#5の選択を再度与える。

9．DM：キャラクターが壁の穴を覗き込んでいなかったなら、1d6する。結果が1～3ならコボルドは不意打ちを行う。来たるべき戦闘で各コボルドはグループが何もできない内にフリーアタックとして飛び道具攻撃を各々一回行う。結果が4～6ならフリーアタックは起こさないが、いずれにせよコボルドは攻撃する。#10を読め。

10．DM：中庭のコボルドは番人である。彼らは何者も廃墟へ侵入させないよう、命令を受けているのだ。グループを見るや、彼らは正面の門を閉めてしまった。グループが扉を打ち破ろうとすると、内側から扉を押さえるであろう。

彼らコボルドは種族の中でも大柄な方であり、最大の耐久度（4hp）を持っている。彼らは短弓、矢、小剣で武装しており、矢筒2本(各20本入)を各々持っている。君は彼らの装備の記録を取る必要はない。コボルドの矢は命中時に1～6ポイントのダメージを与えるが、この非力な生物の扱う小剣によるダメージはわずか1～4ポイントである。コボルドのヒットダイスはわずか1/2であり、命中判定表上のヒットダイスは"～1"を使う。各コボルドは3～18cpを含む革の小袋を持っているが、他の宝物はない。

コボルドに対してかけられた"スリープ"の呪文は、自動的に彼ら全員を眠りこませる。これが起こったら（その時何が起こっていようと無視して）ストップして#16を読む。

以下をプレイヤー達に読み上げる。

コボルドが射かけてくる間、君達の内、何人かが中庭の丸石の陰に隠れてもよい。何がしたい？　彼らに撃ち返すか？突入するか？　それとも——？

DM：各キャラクターの行動計画を、一人一人に尋ねる。彼等が情況について話し合う事を望んだらラウンドは経過していき、コボルドは射かけ続ける。プレイヤー達は、話し合いを始める前に遮蔽物（カバー）に身を隠すべきであり、君は彼らにこれを思い出させてもよい。

飛び道具攻撃がこの遭遇の特色である。コボルドは、グループが壁の穴から浸入してくると、矢を射かけ始める。戦闘は以下の状況で解決する。

a．キャラクターは自分の飛び道具で応戦し、コボルドに接近しない。何人かのキャラクターは、丸石の後ろに隠れてもよい。この場合、#12を読む。

b．複数のキャラクターはコボルドの方へ突っ込み、しばしの間射撃にさらされる。この場合#13を読む。

c．キャラクターは丸石をカバーに使いながら、注意深くコボルドに接近する。この場合#14を読む。

d．複数のキャラクターは穴の入口の内側にとどまり、他の者が外から回り込む間、コボルドの注意を引きつける。この場合コボルド達は矢を射かけるのに気を取られ、グループは正面の門を破れるかもしれない。この場合#15を読む。

e．キャラクターは全員壁の外に出て、正面の門から入ろうと迂回する。しかし、彼らは侵入できず、壁の穴に戻らねばならない(それとも家に帰るかである)。

コ　ボ　ル　ド	
AC	：7
HD	：1/2
MV	：90′（30′）
AT	：スォード1かアロー1 （射程50/100/150）
ダメージ	：1～4か1～6
Save	：ノーマルマン
hp	：各4
性　格	：カオティック
XP値	：各5

11．DM：グループは接近戦でコボルドと戦う。できるなら、各コボルドは異なるキャラクターを攻撃する。君は目標を選んでもよいし、無作為に決めてもよい。各ラウンドにおいて、各プレイヤーに行動を尋ね、先制権決定のダイスを振ってから行動を行う事を忘れずに。

最初のコボルドが死んだら、2d6して士気チェックする。結果が7以上なら、コボルドは城の塁壕へ逃走を試みる。しかし、彼らの足はのろく、金属製のヨロイを着ていない者なら誰でもこれを捕らえられる。一匹でも仲間のコボルドが捕らえられたら，彼らは立ち止まり、死ぬまで戦う。

総てのコボルドが死ぬか去るかしたら、この遭遇は終了する。時間のラウンド記録をやめる。戦闘全体は、まる1ターンかかったとみなす。#18を読め。

12．DM：一人以上のキャラクターがコボルドへ矢を撃ち始める。射距離は110フィートである。キャラクターが長弓か石弓を使うのなら、射程域は中射程となり、何の修正もないが、短弓が使われる場合、これは長射程となり、全命中判定に−1の修正がかかる。また、この距離はスリング、接近戦武器を投げつけるには遠すぎる。プレイヤー達に発射した矢の数を思い出させよ！彼らが矢を撃ち尽くせば、飛び道具攻撃の続行は不可能となる。

コボルドはカバーの状態にあり、キャラクターも同様にカバーを得られる。コボルドは、彼らに射返してきたキャラクターを狙い撃つ。完全にカバー下にある目標を撃つ時は、総ての命中判定に−4の修正が付く。

これ故に、コボルドはプレートメールを着たキャラクターに命中を与えるのに20のダイスの目が必要となる（射距離が遠すぎない限り、20の目は常に命中となる)。キャラクター側は射程や敏捷性の修正がない限り、16の目で命中となる（AC7に対して通常必要となる12の代わりに)。

コボルドは彼等の大半が死ぬまで射ち続ける。コボルドの数が残り3人（ないしそれ以下）になったら、生存者は城の扉へと走り去る。キャラクターは彼らが走っている間、2ラウンドの間、矢を撃つ事ができる。走っているコボルドはカバーを持たず、AC7である。だが捕らえるには位置が遠すぎる。一人でも生存者が城の扉にたどり着くと、彼（彼ら）は中に入り、扉を閉めて鍵を掛け、ダンジョンレベル2へと下っていく。

13．DM：コボルドの短弓の射程を見よ。50/100/150である。コボルドと彼らの目標との間の距離は101～150フィート、すなわち長射程であり、命中判定には−1の修正が付く。50フィート以下の距離においては、近射程となり、命中判定への修正は＋1となる。その中間の射程（51～100フィート）は中射程となり、何の修正もない。

君はこの遭遇中、各キャラクターの正確な位置を把握していなければならない。キャラクターの移動に伴い、射程域も変化する。金属製のヨロイを着たキャラクターは毎ラウンド20フィート移動する。レザーアーマーを着た者は毎ラウンド30フィート、ヨロイを着ていない者は40フィート動ける。

グループが侵入した時には、コボルドは門の内側、道の傍らの瓦礫の後ろに隠れている。彼らはグループから110フィート離れており、彼らの短弓の第一射は長射程において行われる（命中判定に−1)、彼らの攻撃はどのキャラクターを狙ってもよい。選んでもよいし、適当に決めてもよい。

最初の移動ラウンドの間に接近中のキャラクターは中射程（修正がない）に入る。総ての飛び道具攻撃は、接近中のキャラクターに向けられる。コボルドに近寄らず、カバー下にあるキャラクターは無視する。

キャラクターの位置と、ゲーム時間のラウンド経過に注意せよ。毎ラウンドのイニシアチブ決定も忘れるな。これによって、キャラクター達の移動がコボルドの射撃の前か後かが決まる。

キャラクター達の一人でも、コボルドから20フィート以内に近寄ると、総てのコボルドは弓を捨て、剣を抜き、直ちに攻撃してくる。#11を読め。

14．以下を読み上げる。

君達は雨あられと振ってくる矢が危険なのを見てとり、丸石の後ろにカバーを得ながら、岩から岩へと注意深く接近する事にした。

DM：この戦法の使用により、キャラクターはカバーを得られるが、通常の半分の速度で移動する。各キャラクターの位置を毎ラウンド記録す

る。この戦法を使って接近してくるキャラクターに対するコボルドの総ての命中判定に－2の修正を加える。#13を読んで飛び道具攻撃の操作をする。
　しかし、
（ａ）　キャラクターは通常の半速で移動し、
（ｂ）　全コボルドの飛び道具攻撃の命中判定に－2をするのを忘れないように。

15．以下を読み上げる。

　君達は正面の門を打ち壊す事にした。誰かが壁の穴にとどまり、コボルドの注意を引きつける間、君達の何人かはそこを離れて正面の門へ迂回する。

DM：コボルドに〝スリープ〟の呪文をかける事を除き、これは最も有効な戦法である。
　コボルドは壁の穴にいるキャラクターに射撃を続ける。
　時間の記録を忘れるな！
　金属製のヨロイを着たキャラクター（毎ラウンド120フィート移動）は扉への到達に6ラウンドかかる。この間、コボルドは全員壁の穴の目標に対して射撃を続ける。キャラクターの誰かが、彼らに射返すか、彼らの方へ進んでいかない限り、3人のコボルドは射撃をやめてドアを押さえてしまう。
　キャラクターが正面の門を打ち破ろうとする時は、1d6して結果に以下の修正を加える。
- －1する。扉には鍵が掛かっている為である。
- 扉を打ち破ろうとしている者の中で、最も〝強さ〟の大きい者の修正　強さ13～15ならば＋1）。
- 扉を破ろうとするキャラクターに1人加勢するごとに＋1する。強さの修正は1人のみとする。（2人でならば＋1、3人でならば＋2
- コボルドが扉を押さえている場合、－3する。

　上記の修正後のダイスの目が5か6ならば、扉は打ち破られる。結果が4以下ならば、扉は閉じたままである。キャラクターは、この試みを毎ラウンド1回行ってよい。
　扉が打ち破られたら、コボルドが剣を抜く間に、キャラクターは突入してよい。この場合、どちらの側もフリーアタックは行えない。
　#11を読んで接近戦に入る。

16．以下を読み上げる

　君等が〝スリープ〟の呪文を使うと、総てのコボルドは動作をやめ、倒れた!!

DM：時間のラウンド記録を中止する。戦闘は終わった。キャラクターはコボルドに接近してもよいし、望む事があれば何をしてもよい。

　キャラクターは、眠っている総てのコボルドを容易に殺せる。しかし、彼らが1ないしそれ以上の捕虜を取る場合、彼らをロープで縛る事となろう。この場合#17を読め。それ以外の場合#18を読む。

17．以下を読み上げる。

　君達はコボルドをしっかりと縛り上げた。君達は捕虜を得た訳だ。彼を起こして話しかけてみるか？

DM：プレイヤーがコボルドを起こさないのなら、#18を読む。起こすのなら続ける。

　コボルドは、目覚めると混乱しながら周囲を見回した。彼は少しもがいたが、自分がしっかりと縛られているのに気づくと喉の奥から奇妙な犬に似た声を出してうなった。「何が望みだ？」と。

DM：コボルドの捕虜の役割をプレイせよ。彼はダンジョンの他の部分については何も言わないが、自分が番人であり、廃墟への侵入を試みる何者をも撃退するよう命令を受けている事を話す。
　コボルドは、グループが彼（と他の生き残りのコボルド）を解放する事と引き換えに金を差し出す事を申し出る。彼は宝物のありかを教える為に、ひもを解くように頼む。しかし、グループが彼を縛っているひもを解いたら、彼は廃墟の扉へと走り、逃げ去ってしまう！
　グループが彼にロープをかけたままにしておく事にしたら、コボルドはグループを外壁の東側の角の瓦礫の山へと連れて行く。
　しばらくその山をかき回した後に、彼は鍵の掛けられていない小さな鉄の箱を引っ張り出してくる。箱の中には1,000gpと黒い宝石（オニキス、50gpの価値）が入っている。キャラクター達が宝物を受け取った後でコボルドを殺そうとしたら、正義の性格のキャラクターに、約束は守るべきであり、コボルドを解放するように思い出させる。
　釈放されると、コボルドは平和に立ち去る。グループに感謝し、彼等は正面の門から出て行き、山の中へ隠れ去る。
　総てのコボルドが立ち去ったら、#18を読む。

18．以下を読み上げる。

　君達はコボルドから宝物を集め、彼らの持っていた袋の中から合計80cpを得た。

　君達はまた、各10本入の矢筒8個も得た。彼らの小剣は出来の良い物ではなく、価値はなかった。

DM：ここでゲームを中断し、プレイヤー達に#10で与えられていた様々な戦法について話す。君は各部分をプレイヤー達に読んでやってもよいし、それが実際に起こったかのようにそれぞれをプレイしてもよい！　しかし、この場合のプレイはあくまで練習である。現在のキャラクターの耐久度と装備を記録し、練習の後には通常のゲームに戻れるようにする。
　君に冒険を続ける準備ができたら#19を読む。

19．DM：冒険の残りを運行するにあたり、〝遭遇の手引き〟を読む。ここではダンジョンの各場所の説明がなされている。君の地図の上で、グループの位置の記録を続ける。彼らが番号を付された場所に近づいたら、その番号を手引きの中に見つけ、その説明を読む。
　時間の記録を決して忘れないように！　グループのターンあたりの移動可能距離は、彼らの内、最も遅いキャラクター（恐らくターンあたり60フィート）のものに等しい。
　通行手順チェックリストを使って、各ターン、各遭遇を正しくプレイしているか確認する。何か失敗を起こしたら、プレイヤー達に君もまたゲームを学んでいる途中である事を話し、この本の中の、その情況を解説している場所を探し出し、そこを読む。
　――さて、ウォーミングアップは終わった。これより君とキャラクター達は、いよいよ危険の待つミスタメア城の中へと入っていく。

ダンジョン第1レベル

DMへの注意

　このダンジョンの第1レベルは数回のグループゲームに使う事が可能である。これは、この本の最後の方のガイドラインを使ってデザインされており、宝物もその表に従って配置されている。総ての部屋の内、1/3は空間、1/3にはモンスターがおり、1/6には罠があり、1/6は〝特殊〟である。
　1つの部屋（#27）は危険なモンスターと困難な状況を含んでおり、初心者キャラクター（と経験の少ないDM！）によって扱われるべきではない。この部屋のドアには特殊な鍵が掛けられており、第1レベルキャラクターは入れない。キャラクターの誰かが第2レベルに達したら、この部屋への進入は可能となる。
　ダンジョンの第2レベルは、更に君を満足させる！　出現し得るモンスターのリストと共に、地図が与えられている。第1レベルダンジョンに

おいては"ワンダリングモンスター"は現れないが、第2、第3レベルになると、時折現れる。ダンジョン第3レベルは、その創作が完全に君に任されているが、望むならそれより低いレベルルールを同時に使ってもよい。

キャラクターは、休息と回復を必要とする時にはいつでもダンジョンを去る事ができる。このダンジョンは町から近い為、彼らはその中で夜を過ごす必要はないのだ。しかし、他のダンジョンは、町へ帰る事がほとんど不可能なほど遠い事もある。空いている部屋で一時的に一夜を明かす事により、翌朝には、呪文の使い手は呪文を習得し直す事ができ、ひどく負傷したキャラクターは多少なりとも回復できる。1つのダンジョンはこのように、2、3日で容易に探検できる。

このダンジョンの、幾つかの標準的な特徴(プレイヤーに話してよい)は；

- 総ての壁、天井、床は石でできている。
- 総ての壁は10フィートの高さである。
- 総ての場所は暗く、キャラクターは光源を持っていなければならない。
- 総ての部屋の状況は、以下の順で説明している。

1．大きさ；北～南の壁の長さ、東～西の壁の長さで表す。
2．出　口
3．内部状況

遭遇の手引き；ダンジョン第1レベル

20．入　口

道は瓦礫の間を通り、正面の門から、廃墟の城の扉の所まで続いている。城の壁はまだしっかりしており、この扉が唯一の入口である。扉には鍵が掛けられておらず、簡単に開ける事ができる。

もし誰かが外壁を登ったとしたら、その者は城の1階だけがそのまま残っており、それよりも上の階は、完全に崩れ落ちているのを見るだろう。散らばっている瓦礫がその名残なのだ。

扉が開くと、キャラクターは城の中の最初の部屋を見る事となる。以下をプレイヤーに読み上げる。

その幅20フィート（6m）の扉は内側に開いた。中は30′×40′の空っぽの部屋だ。東の壁と、西の壁の中央に出入口が開いている。本来そこにあるべきドアはなくなっている。北の壁の中央には普通のドアが付いている。部屋には少しばかりのゴミと瓦礫が落ちているが、生物が隠れられるほど大きなものはない。

DM：グループが部屋に入っていくと、日光が部屋を照らすが、部屋の隅の方は暗いままである。プレイヤーに彼らの持っている光源は何か尋ね、どのキャラクターがそれを持っているのかメモしておく。総てのキャラクターが光源を持つ必要はない。誰か一人で十分なのだ。グループは進む前にこの区画を調べるべきであるが、この部屋では何も見つからない。

グループは、次のドアを通って北へ行ってもよいし、西の部屋#22か、東の部屋#23に行ってもよい。

21．間違っている通路

DM：ここはプレイヤーに読み上げない。グループが地図の番号を付された部屋に近づいたら、その番号をこの"遭遇の手引き"の中で見つけ、与えられた情報を使用する。地図の上には#21地区又は部屋は存在しない。

ゲームの進行にあたっては、地図を注意深く見てグループの位置を確認し、その位置に該当する番号を参照せよ。

22．西のホール

この30′×30′の部屋は、東西の壁に出入口が開いている。部屋にはイスが3つと、小さなテーブルが2つ残っていて、北の壁の中央には暖炉がある。

注意深く調べると、キャラクターは各々10spの価値を持つ3本の銀のティースプーンと、エンドウ豆の入った小袋を発見する。

もし彼らが暖炉を調べるならば、煙突が古い木々でふさがれているのを発見するだろう。もし煙突を調べると言ったら、以下を読み上げよ。

君は煙突の上の方を覗き込み、何か価値のあるものが隠されていないかどうか、つついてみた。突然、瓦礫が雨の様に君の上に振り落ち、中から大きな黒い形をしたものが飛び出してきた！

巨大コウモリ	
AC	：6
HD	：2
MV	：180′（60′）
AT	：かむ1
ダメージ	：1d4
Save	：ファイター1
士　気	：8
hp	：9
性　格	：ニュートラル
XP値	：20

上記移動速度は、飛行するもののみに与えられている。コウモリがキャラクターによって命中を受けた場合、その士気をチェックする為2d6せよ。結果が9以上なら、コウモリは西の出入口を通って飛び去り、部屋#28の長箱の上に下りる。結果が8以下なら、コウモリは死ぬまで戦う。

コウモリによって上から落とされてきた瓦礫のかけらの1つは、黒メノウの宝石であり、50gpの価値を持つが、キャラクターが落ちてきた瓦礫を調べないと見つからない事に注意。

23．廊　下（踊り場）

この30′×20′の場所は、東西の壁に出入口（ドアはない）があり、北と南の壁には、普通の木のドアが付いている。部屋の中はゴミが少しあるだけで、他には何もない。

24．東のホール

この30′×30′の部屋は東と西の壁に、ドアのない出入口がある。北の壁には暖炉があり、部屋には4つのイスと1つの小テーブルが残っている。

キャラクターが部屋を調べると、羽毛の詰まった古いまくらが見つかる。また、暖炉の内側の煙突の内壁を形作るレンガの1つは緩んでいる。しかし、煙突には古い木々が詰まっていて、キャラクターが煙突を調べると、それらがどっと落ちてくるので、対魔法棒判定を行わなければならない。

これに失敗した場合、キャラクターは落ちてきた材木によって2～5（1d4＋1）のダメージを受ける。判定に成功しても、1ポイントのダメージは受けてしまう。緩んだレンガは、煙突が調べられると自動的に発見される。この緩んだレンガの後ろのくぼみには、立派な造りの銀の短剣が隠されている。これは、魔法の力は持たないが、町で75gpで売れる。

25．寝　室

この部屋は30′×40′で、西の壁には2つ、東の壁には1つの出入口がある。ドアは付いていない。南の壁には大きな暖炉がある。

この部屋は、かつては上等な寝室だった。昔を語る豪華だった調度品の数々（天蓋付きの寝台、豪華なイス、テーブル、じゅうたん等）は、今やぼろぼろになり、苔が生え、価値のないものとなっている。

とにかく、苔むした寝台はとても心地よさそうに見える。しかし、この部屋に入ってきた列の最初の2人は対呪文ST判定を各々行わなければならない！これに成功すれば何事も起こらないが、失敗した場合、その者はふらふらと寝台に歩み寄り、横になっていびきをかいて眠り込んでしまう！寝てしまった者は、食料も水も必要とせず、年を取る事もなく、何年も眠り続ける。

この魔法の眠りから犠牲者を起こす手段は以下の3つである。

- ディスペルマジック呪文は、この魔力を取り去る事ができる（町でお金を払って呪文をかけてもらう事もできる）。
- 寝台の敷きぶとんの下に普通の豆を入れれば、犠牲者は直ちに目覚めるが、ひどい疲労感を伴う為、一晩ぐっすり眠るまで総ての命中判定に－2の修正を受ける。
- 犠牲者が部屋#26の寝台に寝かされた場合、その者は目覚める。

犠牲者をくすぐったりしても何の効果もない。

この部屋は、他には何も変わった物はない。

26. 寝　室

この部屋は部屋#25と全く同じような外観だが、東の壁に2つ、西の壁に1つの出入口がある。この部屋の寝台は全く害はなく、助けにさえなる。部屋#25で眠っている犠牲者がこの寝台に寝かされた場合、3分以内に、完全に元通りの状態で目覚める。

もし犠牲者がこの寝台の上にいる時にくすぐられた場合(例えば羽毛などで)、その全体が魔法の力でくしゃみをする！このくしゃみは部屋の中の苔を空中に舞い上げ、この為に部屋の中にいる全員は、対呪文ST判定を行わなければならない。これに失敗した者は、猛烈なくしゃみを始め、何もする事もできなくなる！このくしゃみは4ラウンドの間続き、その騒音の為に、部屋#35のモンスターを呼び寄せてしまう。このモンスターはくしゃみが始まってから1ラウンド後に、ここに到着する。モンスターと眠っている犠牲者は苔の影響を受けない。

この寝台は、イエローモールド（黄色苔、部屋#27を見よ）による致死性の窒息を治すのにも使われる。

27. 食　堂

注意：この部屋のドアは第2レベル以上のキャラクターにしか開けられない。君はゲームを進めるにあたって、以下〝遭遇の手引き27〟全体を読んでおかねばならない。

準備ができたら、以下をプレイヤー達に読み上げる。

この30′×60′の広い部屋は、東西の壁に2つずつ、南の壁の中央に1つの合計5つのドアがある。北の壁の中央には、大きな大理石の暖炉がある。

幅10フィート、長さ40フィートの木製の長いテーブルが部屋の真ん中に据えられ、その周りには簡素な木のイスが12個並べられている。テーブルの長い方の両側に5個ずつ、短い方の両側に1個ずつである。短い方の両側と長い方の両側の2個ずつ、計6つのイスには骸骨が座っている。6体の骸骨は、明らかに上等なディナー服だったと思われるボロ切れをまとっている。男も女もいる。骸骨達は座っているが、全く動かない。

テーブルの上の各イスの前には、銀の食器類と、汚れたグラスを載せた金のディナープレートが置いてある。テーブルは頑丈な木製で、テーブルクロスはかかっていない。

DM：どこのドアからであろうと、暖炉の中を見る事はできない。暖炉の中の暗闇の中には、2匹のハーピイがうろついている。

ハーピイ	
AC	：7
HD	：3*
MV	：60′（20′）
飛　行	：150′（50′）
AT	：爪2/武器1＋特殊武器
ダメージ	：1～4/1～4/1～6＋魅了
Save	：ファイター6
士　気	：7
hp	15
性　格	：カオティック
XP値	50

この恐るべきモンスターは、コボルドをはじめとする、この一帯の総ての生物に恐れられ、避けられている。ハーピイは、この部屋から出る事なく、入ってくる者を食いながら生きている。イスに座っている骸骨は過去の犠牲者となった者なのだ。

この部屋のドアが開くと、ハーピイ2匹は歌を歌い始める。総てのキャラクターは対呪文ST判定を行わなければならない。ハーピイの歌には魔力があるのだ。

ST判定に失敗したキャラクターは〝魅了（チャーム）〟され、ハーピイの声が美しい音楽に聞こえてくる。

ドアが直ちに閉められれば、判定に成功したキャラクター達は魅了されてしまった仲間を部屋から引き離す事ができる。〝魅了〟の呪文を解くにはデスペルマジックの呪文(町で100gpはらって)をかけてもらうか、犠牲者を部屋#25の寝台に寝かせ、それから#26の寝台に寝かせればよい（つまり、部屋#25で眠らせて、部屋#26で犠牲者を目覚めさせ、魅了の力をはらう）。

ドアが閉められない場合、ST判定に失敗した犠牲者は部屋に入っていき、テーブルを回って暖炉のハーピイの所へ近づいていく。ST判定が成功すれば、ハーピイの歌はただの金切り声に聞こえ、何の効果も持たない。2匹のハーピイの歌に対して行うST判定は一回でよい。

クレリックが骸骨を退けようとしたら、通常通りにダイスを振るが、何の効果もない。これらの骸骨はただの死骸であり、魔力で動く〝アンデットモンスター〟ではない。

キャラクターがハーピイを攻撃すると、ハーピイは飛び上がり、できるだけ戦闘を避けようとして部屋の中を飛び回る。彼らはどこにでも着陸しようとはせず、テーブルの上にも下りようとしない。しかし、2人以上のキャラクターに隅に追いつめられた時は、ハーピイは戦う。

もしキャラクターがテーブルの上の金のディナープレートに触るか、ハーピイを攻撃しようとテーブルに登った場合、恐ろしい事が起こる。金のプレートは、実はただのスズで、イエローモールドに覆われていたのだ！

イエローモールド	
AC	：―
HD	：1*
MV	：0
AT	：胞　子
ダメージ	：1～4（1d4）＋特殊
Save	：ファイター1
士　気	：関係なし
hp	：4
性　格	：ニュートラル
XP値	：15

この苔は、通常のものより小さい。キャラクターがプレートに触れる度に1d6のダイスを振る。結果が1～3ならば、苔はプレートに触れたキャラクターだけを覆い、小さな胞子の雲を巻き起こし、キャラクターは1～4（1d4）のダメージを被り、対毒ST判定を行わなければならない。これに失敗すると、キャラクターは息が詰まり始め、何もできなくなる。窒息したキャラクターは、部屋#26の寝台に寝かさない限り、6ラウンド後に死んでしまう。

誰かがテーブルに登った場合、2枚のプレートを引っ繰り返してしまう。それぞれについて、上記同様にダイスを振り、胞子の雲が舞い上がったかを判定せよ。2枚のプレートの胞子がキャラクターを襲った場合、キャラクターは雲1つにつき1～4ポイント（1d4）のダメージを受けるが、行うST判定は1回でよい。

黄色苔は、火によってのみ殺す事ができる。火のついたたいまつであぶる事によって1つのプレートに付着している苔を自動的に殺す事ができる。この場合、たいまつであぶった事によって胞子の雲が起こったかどうかを判定しなければならない。

一匹のハーピイが殺されたら、2d6してもう一方のハーピイの士気をチェックせよ。その結果が8以上なら、そいつは降参し、身の自由と引き換えに、グループにその総ての宝物を渡すと申

出る。グループがこれを受け入れれば、ハーピイはテーブルの下から平らな長い箱を引っ張ってくる。長箱には鍵が掛けられているが、ハーピイは鍵を持っている。ハーピイは鍵で長箱を開け、キャラクターが許せば、南のドアから出ていき、城の外に出て山へ去って行く。

降参後、もし尋ねられれば、ハーピイは、ある日突然やって来て、このダンジョンを支配した一人の魔法使いについてキャラクターに話すだろう。この男はダンジョンより下の階に住んでおり、コボルドが彼に仕えている。

もしハーピイが2匹とも殺されたら、部屋を調べる事によってハーピイの長箱が見つかる。キャリオンクロウラー（地這い）の穴で見つけた鍵が、この箱の鍵穴にぴったり合う！　長箱には、罠が仕掛けられていない。ハーピイの宝箱の中身は、まず食器セット一式。これらは総て苔が生え、ボロボロであり、価値はない。更に2,000sp、トルコ石のイヤリング2セット（各セット500gpの価値がある）、回復の薬2びんである。加えて、テーブルの上の12組の銀の食器類は、各組5gpの価値がある。また、テーブルの上の12個のグラスは全部まとめて1gpの価値があるが、恐らく町へ運ぶ途中で割れてしまうだろう。黄色苔が付着していたディナープレートは腐蝕しており、何の価値もない。

28. 食　庫

部屋#22で逃げた巨大コウモリはここで見つかる。以下をプレイヤー達に読み上げよ。

この部屋は30’×30’で、北と東の壁に出入口がある。ドアは付いていない。部屋は色々な形、大きさの箱と木の枠でいっぱいであり、どうやら倉庫のようだ。

DM：総ての箱は厚く積ったほこりで覆われ、何年も人に触れられていないように見える。どの箱も、動かす事も、開く事も、傷つける事も、いかなる手段をもってしてもできない！

部屋を調べているキャラクターが、いずれかの箱をたたくと、隅の大きな箱から低い声が聞こえ、こう言う「そこにいるのは誰だ？」。キャラクターがこれにどう答えようと、その声は「バーグルは一緒か？」と尋ねてくる。再びキャラクターがどう答えようと、その声は「おお、ならば大した事はない」とつぶやいて終わる。声はもはや何も言わない。

29. 押入れ

この小さな10’×30’の部屋は、南と東の壁に出入口があり、ドアはない。部屋の東西の隅に汚れた古い帽子箱がある。

この帽子箱はひもで縛られている。このひもが切断されるならば、帽子箱は完全に開く。しかし、手で解かれたならば、その結び目を解いたキャラクターは対毒ST判定を行い、失敗すると1～6ポイント（1d6）のダメージを受ける。ひもには毒が塗ってあるのだ。

箱の中には、今や苔むしてぼろぼろになった、女物の赤い帽子が入っている。帽子そのものには何の価値もないが、帽子が箱から取り出されると、その下に帽子ピンが発見される。このピンは純プラチナ製で、100gpの価値がある。

30. 階　段

この20’×30’の部屋は、北と東の壁の出入口があるが、ドアは付いていない。南の壁から下がっている階段は、ダンジョンレベル2へと降りていっている。部屋の東西の隅には暖炉がある。階段の上には4匹のコボルドがうろついており、侵入者を見張っている。キャラクター達が階段を下りていった時のみ、彼ら4匹と出くわす。

コボルド	
AC	：7
HD	：1/2
MV	：90’（30’）
AT	：スォード1
ダメージ	：1～4
Save	：ノーマルマン
士　気	：6
hp	：3
性　格	：カオティック
XP値	：5

キャラクターとコボルドが出会うと、2d6してモンスター反応表を見て、コボルドの反応を調べる。結果が有効なら、彼らはキャラクターに危険が待ち構えるダンジョンレベル2へは下りていかない方がよいと警告を与える。結果が“取り引き”になると、同じ情報を提供するのに、彼らは少なくとも10gpの報酬を要求する。

各コボルドは、5cpを含む袋を持っているだけで、戦う為の粗末な剣の他は何の宝物も、装備も持っていない。

31. 罠の部屋

この部屋は30’×30’で、南と東の壁に出入口があるが、ドアは付いていない。部屋の真ん中には、大きな丸太が上から強いロープで吊り下げられ、そのロープは天井のフックを通って天井を走り、壁を伝って床に下がり、大きな長箱にゆわえられている。この長箱は吊り下げられた丸太の真下にあるのだ！ロープが切断されると、丸太は落ちてきて長箱を押しつぶし、その中身をばらまいてしまう。

長箱のフタは、ロープによって閉められてはいず、簡単に開ける事ができる。罠は仕掛けられていない。長箱の中身は、500sp、50p、そして宝石（シトリン石、黄水晶）1つ（10gpの価値）である。

コボルドと、ダンジョン内の他のモンスターは、この部屋に死の罠があると信じて、ここを避けている。この部屋は、ロープが切られない限り、何の害もないのだ。

32. 像の部屋

この部屋は20’×20’で、東の壁に普通のドアがあり、西の壁に出入口（ドアなし）がある。

部屋の中央には、背が低く、犬の頭を持ち、革のよろいを着て短い剣を振り回している人間（コボルド）の像が立っている。

もし誰かがこの像に触ると、像の中央部（アゴから腰の部分）が完全に一回転し、石の剣が触った者を襲う。触った者は、直ちに対魔法棒判定を行う。この時、ダイスの目に－2の修正を付ける。これに失敗すると、その者は石の剣に切られ、2～8ポイント（2d4）のダメージを受ける。判定に成功するとその者は、飛び退がって剣をかわした事となる。

33. 押入れ

この小さな10’×20’の部屋は、東の壁に普通のドアがあるだけである。部屋には、ボロ切れとゴミの山がある。ゴミの山の後ろには4匹の大ネズミが隠れており、グループが部屋に入ってくると襲いかかる。

大ネズミ	
AC	：7
HD	：1/2
MV	：120’（40’）
AT	：かみつき1
ダメージ	：1－3（1d4－1、最低でも1）
Save	：ノーマルマン
士　気	：8
hp	：1
性　格	：ニュートラル
XP値	：5

大ネズミは死ぬまで戦い続ける。部屋には他に価値のある物は何もない。

34. 倉　庫

この30’×30’の部屋は、北と西の壁に出入口がある。この部屋も部屋#28と同様、色々な形、大きさの箱でいっぱいである。これ等の箱は動かしたり開けたりできるが、箱は総て空っぽである。しかし、箱の山の一番下の、より大きな箱の中にはゾンビが潜んでおり、箱が開けられ

ると立ち上がり、剣で攻撃してくる。ゾンビは1d6の1～4の目で箱を開けたキャラクターの不意を打ち、一回のフリーアタックを得る。

ゾンビ　1匹	
AC	：8
HD	：2
MV	：90′（30′）
AT	：スォード1
ダメージ	：1～8
Save	：ファイター1
士　気	：12
hp	：12
性　格	：カオティック
XP値	：20

ゾンビは攻撃の為、箱から這い出してくる。クレリックが退ける（ターン）為に西のドアから入ってくると、ゾンビは部屋#35に逃げて仲間と合流する。

北のドアから入ってくると、部屋#24へ逃げる。部屋には価値のある物は何もない。

35．押入れ

この小さな10′×30′の部屋は、南と西の壁に出入口がある（ドアはない）。部屋にはゴミと瓦礫の山があり、4匹（部屋#34から逃げてきた仲間がいる場合は5匹）のゾンビが隠れている。

ゾンビ　4匹	
AC	：8
HD	：2
MV	：90′（30′）
AT	：スォード1
ダメージ	：1～8
Save	：ファイター1
士　気	：12
hp	：各10
性　格	：カオティック
XP値	：各20

これらのモンスターは、何年も人の来るのを待っていたのである。彼らは、部屋に入ってきた者に対して不意打ちを行う事ができず、戦闘においては常に先制権（イニシアチブ）を失う（ダイスを振る必要はない）。

南から入ってきたクレリックが彼らを撃退した場合、ゾンビは部屋#36に逃れ、階段のわきで待ち構える。西から来たクレリックによって撃退されれば、部屋#34に逃げる。

誰かが部屋#26でくしゃみを始めた場合、この部屋のゾンビ達は侵入者を攻撃する為に部屋#26へ向かう。そこで撃退されれば、この部屋#35に退却してくる。

キャラクターが注意深く部屋を調べると、ゴミの山の下に忘れられたブレスレット（500gpの価値）が見つかる。ゾンビのスォードはサビついていて無価値である。

36．階　段

この20′×30′の部屋は、北は西の壁に出入口がある（ドアは付いていない）。階段は、ダンジョン第2レベルへ降りている。床にはゴミと瓦礫が散らばっているが、価値のある物、興味をそそる物は何も残っていない。（もし部屋#35のゾンビが撃退された場合、彼らはここにいる可能性がある。再び撃退された場合、彼らはクレリックの位置によって部屋#36～37へ逃走する。）

37．コボルドの部屋

この部屋は30′×30′で西と南の壁に出入口（ドア付いていない）がある。部屋にはゴミと瓦礫があり、部屋の中央には5匹のコボルドが立っている。彼らは侵入者を追い出そうと、辺りを見張っているのだ。

コボルド　5匹	
AC	：7
HD	：1/2
MV	：90′（30′）
AT	：スォード1
ダメージ	：1～4（1d4）
Save	：ノーマルマン
士　気	：8
hp	：各3
性　格	：カオティック
XP値	：各5

38．像の部屋

この20′×20′の部屋は、東の壁に出入口があり、西の壁には普通のドアがある。

部屋の中央には、小柄で、犬の頭を持ち、革のヨロイを身に着けて、剣を振り上げている人間（コボルド）の像がある。この像は完全に無害である。

39．押入れ

この10′×30′の押入れ部屋は、西の壁にドアが1つあるだけである。少しばかりのゴミが落ちているが、興味を引く物は何もない。

ダンジョン第1レベルは以上で終わりである。

ダンジョン第2レベル

このレベルの地図は、君に与えられている。しかし、このレベルはこの本の最後の方のガイドラインを使って、君がモンスター、宝物等を配置するのである。

以下のモンスターが登場してよいだろう。

- コボルドの巣（リーダーを含む、20～40匹がおり、4～10の部屋からなる）
- クラブスパイダーの巣（コボルドに避けられている）
- 大ムカデ
- ジャイアントビートル
- ネズミ（普通のネズミ、大ネズミ）

"ワンダリングモンスター"としては以下のものを使ってもよい。

- コボルド
- ジャイアントビートル
- ゼラチンキューブ
- アンデットモンスター（スケルトン、ゾンビ、グール）

＊　これらのモンスターについての詳細はモンスターリストを参照せよ。

ダンジョン第3レベル

このレベルは完全に君がデザインする事になる。このレベルには、バーグル（悪の魔法使い5～7レベル）の寝ぐらと、彼の部下（魅了されたオグル等）が存在し、彼の影武者（バーグルのような服を着た、生きているクリスタル像等）も歩き回っている。恐らく、危険なドッペルガンガーもいるだろう。

また、君は小型のドラゴンのねぐらである広い洞窟への細いトンネルを作ってもよいだろう。しかし、そのような洞窟は近くの山から外界へ出る大きな出口を持っているべきである。ただし、このドラゴンは"普通の"ダンジョンルールに適用されるモンスターであってはならない！

ドラゴンは強力すぎ、戦闘になれば、経験の浅いキャラクターは、軽く皆殺しになるだろう。ドラゴンを登場させるならば、本来のルールにあるよりも、その力をセーブしなければならない。バーグルが、この洞窟についてよく知っている事にしてもよいし、ドラゴンが彼の友達である事にしてもよいのだ。この洞窟は、グループがダンジョンを従圧した時には、バーグルの逃げ道となる。

Ending an adventure

冒険を終える

ゲームを始める前に、DMとプレイヤー達は終了する時間をあらかじめ決めておき、それを守らねばならない。冒険は、その決められた時間よりも前に終わる事もしばしばある（キャラクターがひどく負傷したり、呪文を総て使い切ったり、持てる最大の宝物を持ってしまったりした場合等)。その場合、キャラクターは"家に帰って数日間休む"事を許され、時間がまだ余っていれば、次なる冒険に出てもよい。

冒険の終わりには、君はプレイヤー達が発見し、保持している宝物の合計を彼らに告げる。プレイヤーは、これを分配する事となる。分配の方式については、ゲーム前に決めておかなければならない。その例がプレイヤーズマニュアルで説明されている。

プレイヤーが宝物を分配している間、君は冒険中にプレイヤー達が得た経験ポイント（XP）を算出する。ポケット電卓を使うと便利だろう。

君は、グループが打ち負かした総てのモンスターの記録を取っておかねばならない。これを忘れている場合、グループが遭遇したモンスターを思い出さねばならない。必要ならば、プレイヤーに尋ねてもよい。以後は記録を取る事を忘れないように。

各モンスターの説明の所にはXP値が与えられている。これは倒したモンスター一匹について得られる経験ポイントであり、同じタイプのモンスターを複数倒した場合、倍々する事になる。この"倒したモンスター"とは、グループが殺したもの、捕虜にしたもの（途中で逃がしてやってもよい）を指す。

モンスターを捕虜にする事は、そうそう起こる事ではない。モンスターが降伏（士気チェックの結果）するか、魔法（金縛り、クモの糸の呪文等）で捕らえられた時ぐらいのものであろう。逃走したモンスターは、後で捕らえるか、殺すしかしない限り、"打ち倒した"とはみなさない。

モンスターによる総ての経験ポイントを合計し、グループの人数を調べる。この時、従者は1/2人として数える。最後に、XPの総合計をその人数で割り、結果をプレイヤーに告げる。従者はキャラクターの1/2のXPを受け取る事となる。

プレイヤーに、得たXPを長所の能力値によって修正（+5%、+10%又は罰）する事を思い出させる。彼らは君に算出の手伝いを請うかもしれない。彼らに宝物1gpは1XPにあたる事を思い出させる。彼らは分配して得た宝物によるXPを算出し、君が算出したモンスターのXPを加え、それに長所の能力値による修正を加える事になる。この最終計算は、プレイヤー自身が行うのだ。

レベルを得る

キャラクターが冒険で得たXPの結果、レベルが1段階上がる事になったら、そのプレイヤーが追加耐久度決定のダイスを振る時に、それを見ている事。そのキャラクターが魔法使いかエルフならば、プレイヤーに、呪文の書に書き込まれる新たな呪文を告げる。キャラクターがシーフなら、特殊能力のパーセンテージが上がる事を教える。

キャラクターは、1回の冒険で1レベルしか上がる事ができない。その制限にかかるような事態になったら注意せよ。君のセットした宝物は多すぎたのだ。もしこれが起きてしまったならば、追加レベルを得るのに必要である以上のXPは無視される。キャラクターの待つXPの合計は、2レベルの到達に−1の所でストップする。

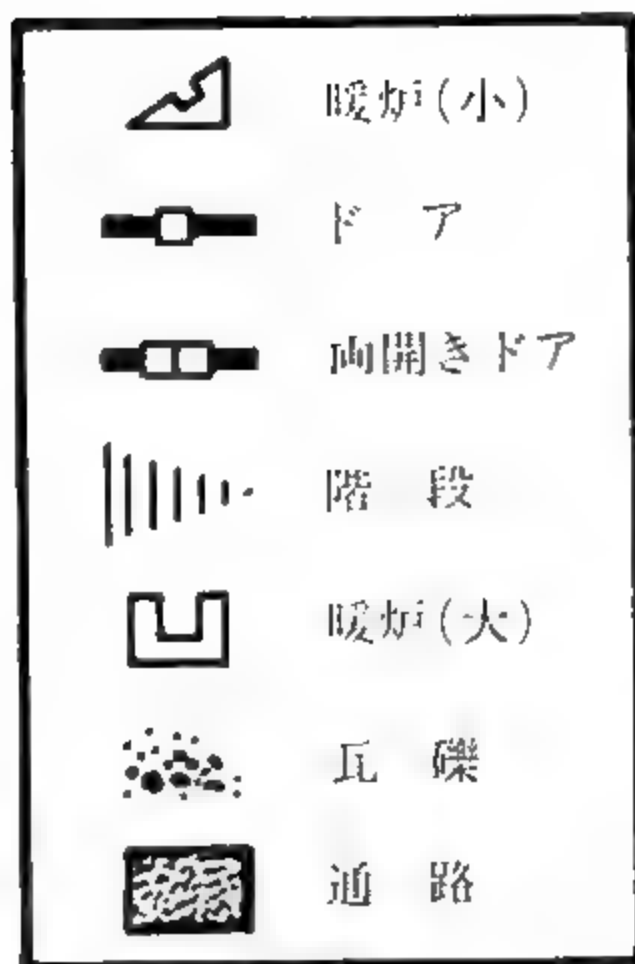
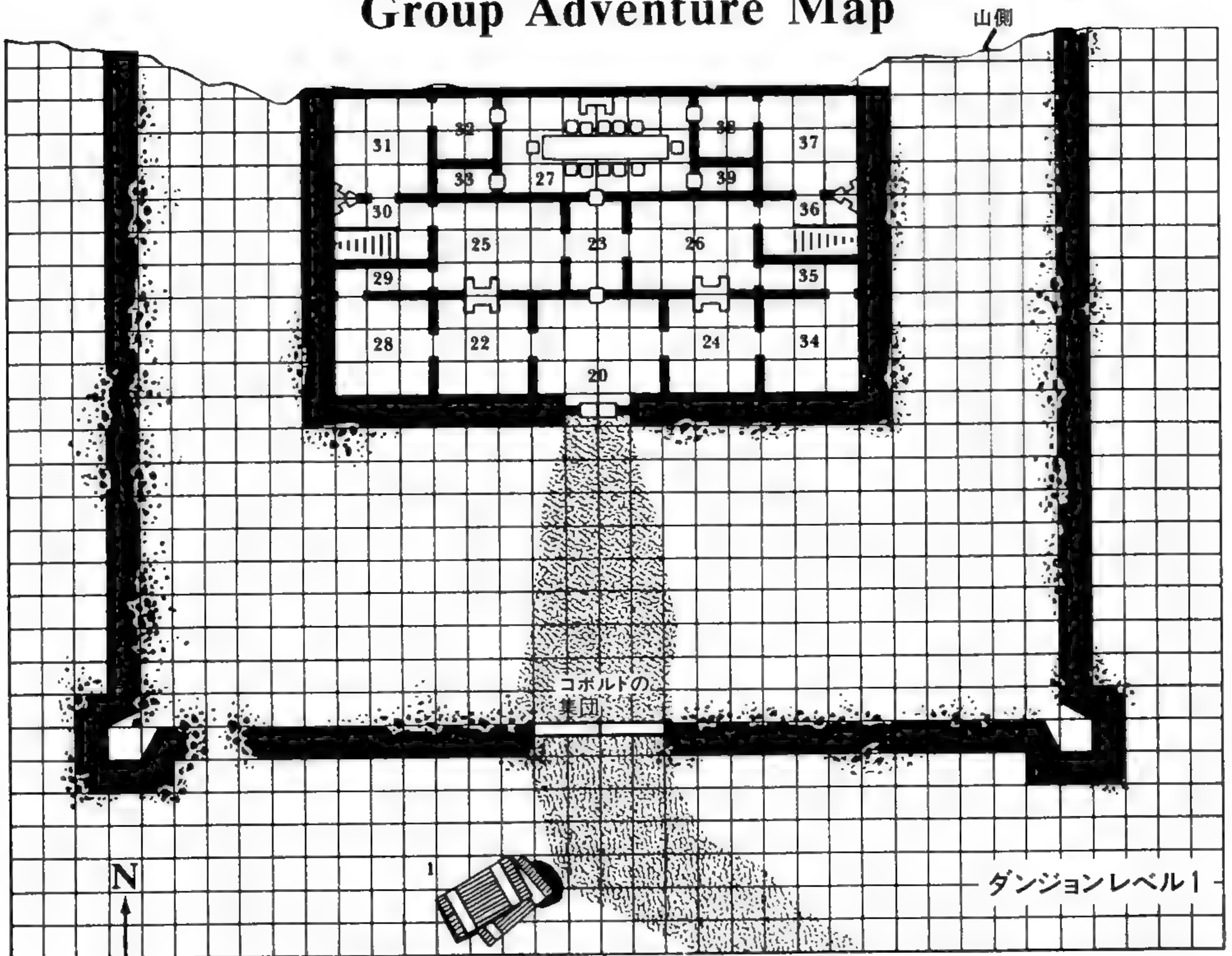
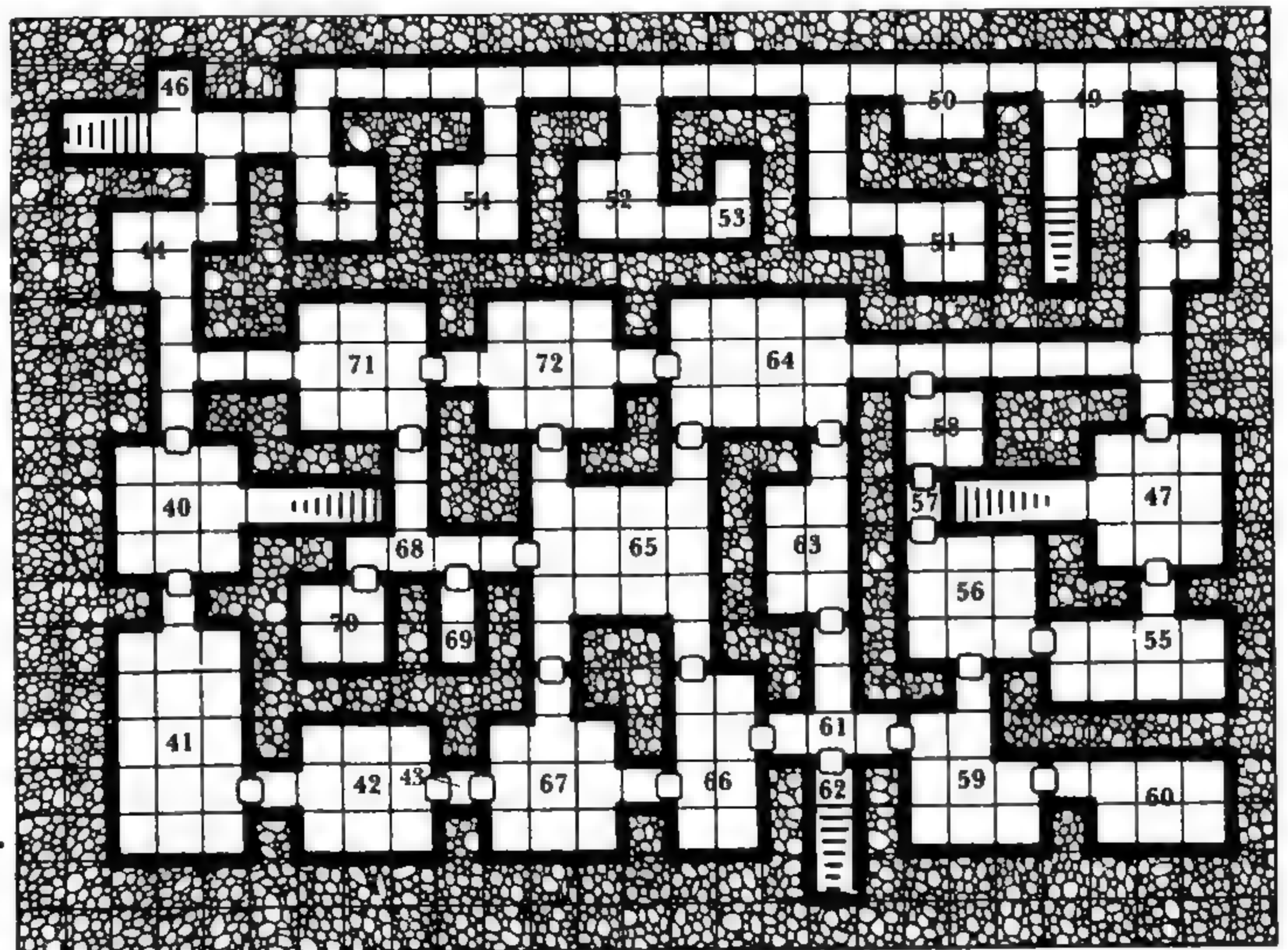
例：初心者の第1レベル（0XP）のファイターが、冒険中、10,000gpの宝石を見つけた。冒険の最後にファイターの得るXPは3,999XP（第2レベル到達に−1不足）だけである。得られるレベルは1つだけで、そのファイターは第1レベルから第2レベルになり、追加耐久度決定の為に1d8する。過剰の6,001XP（冒険で得た残りのXP）は無視される！

●モンスターのXP値

"モンスターによるXP表"は、DMが作り出したモンスターのXP決定や、リストにあるモンスターにバリエーションを与えるのに使われる。リストに示されているモンスターのXP値は、この表で算出されたものである。

"能力ボーナス"は、モンスターのヒットダイス（HD）に付記された印（＊）の数だけ倍され、基本XPに加えられる。

例：ヒットダイス3＊＊のモンスターのXP値は、35＋15×2＝65である。

Group Adventure Map

モンスターによるXP表

モンスターのヒ・トダイス	基本XP	能力ボーナス
~1	5	1
1	10	3
1+	15	4
2	20	5
2+	25	10
3	35	15
3+	50	25
4	75	50
4+	125	75
5	175	125
5+	225	175
6	275	225
6+	350	300
7	450	400
7+	550	475
8	650	550

処置とルール

性格の変更：

性格とはプレイヤーの望むキャラクターの振る舞い方であり、ローフル、カオティック、ニュートラルの振る舞い方である。時としてプレイヤーは、その人のキャラクターの性格を忘れて(あるいは無視して)、間違って冒険を行う事がある。

DMはそのプレイヤーに個人的に忠告し、性格を正しくプレイするように告げるべきであるが、ゲーム中にプレイヤーを叱ったり、からかってはいけない。個人的解決を図れ。

一度以上忠告した後も誤ったプレイが続くようなら、そのプレイヤーにキャラクターの性格を変更するように告げる。この時点で罰が課せられるべきであろう。

経験レベルを一つ失う、貴重な物品をなくす、等の処置で。

また同様に、性格設定を正しく忠実にプレイする人には、経験ポイントを多めに与える。宝物を得る、モンスターを倒しやすくするなどの利点を与えるのもよいだろう。

DMはモンスターの性格を正しくプレイするよう注意せよ！

プレイヤーは不公平さに怒り、君のゲームをつっぱねるかもしれない。

性格変更が魔法の物品（アライメントチェンジヘルメット、呪いなど）によって起こった時には、何の罰則も課せられない。プレイヤーを横に連れ出し、状況を説明する。

良いプレイヤーは、より楽しむ為に、新しい性格を上手にプレイして協力してくれる。

本来の性格は一定時間（呪いが解けたり、かぶとを脱いだりした後）後、元に戻る。

議　論：

ゲーム中に議論が起こったらゲームを一時中断する。

双方の話をよく聞いて決定を下す。しかる後、できるだけ速やかにゲームを再開する。

議論を長時間続けさせてはいけない。みんなが楽しもうとしているのであり、必要ならばゲームの後で議論を片付けるようにするべきだ。

チャームの呪文：

マジックユーザー、エルフが〝チャーム〟の呪文を使う度に、彼らはDMに結果を尋ねるだろう。

この呪文は〝賢い〟生物にしか通用しない。

初心者キャラクターは、色々な生物にこれをかけて、その効果を学ぶ事となる。

一般にこの呪文は普通の人間、デミヒューマン、人間型生物にしか用をなさない。

この対象はDMが決めてもよいし、下記のリストを使ってもよい。

一度対象が対呪文ST判定に失敗して呪文にかかると、24時間ないしそれ以上の間、魅了される。与えられた時間の後、対象は新たなST判定を試みる事になる。

高い教養	1　日
普通の教養	1週間
低い教養	1ケ月

例：ホブゴブリン（普通の知性）は、少なくも1週間はチャームされたままである。

その週の終わりにDMはもう一度ST判定を行う。成功すれば〝チャーム〟は破れるが、失敗すればもう1週間チャームされたままになる。

この呪文の影響を受けない生物のリストを作る時は下記を参照せよ。

（a）　動物
（b）　アンデットモンスター
（c）　6以上のヒットダイスを持つ生物
（d）　空想的生物（ガーゴイル、メデューサ、ソール）etc.

このセット内の人間型生物で呪文にかかるのは：

高い教養……ピクシー、スプライト
普通の教養……ノーム、ゴブリン、ホブゴブリン、コボルド、トログロダイト
低い教養……バグベア、ノール、リザードマン、ネアンデルタール人、オグル、オーク

人間（バンデット、バーサーカー、一般人を含む)、デミヒューマン(ドワーフ、エルフ、ハーフリング）は、高、普通、低の教養を持ち得る。もしデータが決まっていない時は、DMが選ぶか、ダイスを振るかして決める。

エルフは常に普通かそれ以上の教養を持ち、マジックユーザーは常に高い教養を持っている。

能力値3~8は低、9~12には普通、13から~18は高である。

ある種のライカンスロープは人間の姿でいる時のみチャームされ得るが、これはほとんど役に立たない。

ワーウルフとワァーボアーのみがチャームされ、このチャームはライカンスローフが動物へと姿を変えた時には自動的に破れてしまう。

手掛かり：

初心者プレイヤーはプレイの進め方を覚えるにあたり、しばしば手助けを必要とする。

初心者用にゲームを運行する時には、DMは「秘密の扉を探すかい？」などの提案を行って彼らを手伝うべきである。このような手段は一度プレイヤーがゲームを体験した後では全く不用だが、初心者には大変役に立つ。また、自動的に成功する試みをさせれば、以降彼らはその情況に慣れるだろう。幾ら探しても秘密の扉を発見できない者は、やがてその試みを行わなくなってしまうだろう。一度ゲームを体験すればプレイヤーは「何かが通った跡はないか？」「どっちに行けばいいのか分からない。何か手掛かりない？」などと尋ねてくるだろう。

DMは、プレイヤーにそれの意味するようなものを与え、彼らが考えられるような、表現的な情報を与える。例えば「何か足跡が左へ向かっている。しかし、何の足跡か分からない」といったような手掛かりは、グループを正しい方向へ進ませる上で役立つ。

こういった手掛かり的情報は部屋の説明の時に与えてよい。

手掛かりは、グループが死の危険がある区域（特にダンジョン第1、2レベルの）に近づいた時に与えられるべきであろう。

悪臭、骨等の、警告となる手掛かりなしに大きな危険をもたらすのは公正ではない。

高レベルのキャラクターは大きな危険に慣れ

ているが、ダンジョンの深いレベルには、即死の状況も待ち構えている。

不明確、かつ人を惑わすような手掛かりは、買うか、冒険中に見つけた宝物の地図等で得られるようにしておいたり、また、そのダンジョン内では情報の発見が困難であろうと説明するのである。

一般にプレイヤーが経験を積むに従い、手掛かりは、より少なく、ぼんやりしたものになっていくだろう。

不　平：

プレイヤーが君のゲーム操作に不平を言ったら、それに耳を傾け、理性を持って解決を図る。問題がその処置を変更する事で納まるのなら、妥協する事。例えば、「キャラクターは、毒で死んでばっかりいるよ！」という不満に対しては、「毒」のオプションダメージシステムの使用で手を打つべきだろう。しかし、キャラクターの肩を持って、ルールに変更を加えてゲームシステムを乱す事のないように注意せよ。ゲームのシステムは総てのキャラクターに楽しみを与えられるように注意深くバランスが取られているのだから。

また、ある種の不平は欲張りから発するが、宝物と経験を得る事は、容易であってはならない。これらはゆっくりと得られるところに面白みがあるのである。容易に富と力を得たのでは、プレイヤーはすぐに飽きてしまうだろう。

ゲーム操作に自信のない時はプレイヤーにそう告げよう。誰もが学ばなければならないのである。

DMがミスを認め、それを正そうとしていく限り、プレイヤーは理解し、君達は末長くゲームを続けていけるだろう。

キャラクター作り：

もし新しく作られたキャラクターが総て低い能力しか持っていなければ、DMがそのままにしておくよう命じない限り、プレイヤーはそれを放棄してもよい。

初心者には望みのキャラクターを取らせよ。

低能力（9以上の能力を持たないか、6以下の能力が2つある）キャラクターを押しつけられて楽しむのは難しい。

キャラクターが理にかなったものである限り、プレイヤーはそれを保持するべきである。またプレイヤーが希望するキャラクターがあるのに、他のタイプのキャラクターを作ってしまった場合、DMはその能力値を取り替えてもよい。

ダイスでできたキャラクタークラスの長所を、望んだクラスのそれと取り替えるのだ。

例えばダイスを振ると強さ17、教養9の〝ファイター〞ができたが、プレイヤーは〝魔法使い〞になりたかった。この場合DMはこの2つを取り替え、強さ9、教養17にしてもよい。

この行為はプレイが始まる前で1回のみである。この決定はDMに委ねられ、プレイヤーにその権限はない。

神：

DMは望むなら、ゲーム内に宗教信仰を取り入れてもよい。キャラクターはこのような宗教の信者であり、クレリックはある特定の神に仕えている。

しかし、このような行動は〝ふりする〞だけであり、いかなる形でもプレイに影響を与えないし、ルールに変更ももたらさない。

いかなる神も個人の行動に反応しないし、特別な手助けをしてくれる訳でもない。

ゲームキャラクターの神々は大昔の神話と似たものであってもよい。例えば古代ギリシャ人は多くの神（ゼウス、アポロ、ポセイドンetc）を崇拝した。

伝説によれば、こういった神々はその崇拝者に対しては親切だった。これがゲームにおいてクレリックが使える魔法の呪文の説明の一つである。

DMは、不必要に現代の信仰を持ち出してプレイヤーの感情を害する事のないよう気をつけるべきである。

デミヒューマン：

総てのデミヒューマンは特殊な能力を持ち、そのキャラクタープレイヤーは、その行使にあたって、具体的な対象を述べなくてはならない。各探索は1ターンを要するが、結果判定については必ず1d6する事！ダイスを振らずに結果を告げればプレイヤーにそこには何もないと気づかれてしまう。見つかっていない何かがあると思わせる事が必要なのである。

●ドワーフ

採鉱の経験から、石、木でできた、ダンジョンの特殊な構造を発見し得る。

(1) ぬかる道
(2) 動く壁
(3) 作りたての構造（仕様）
(4) 罠（大型の物に限る。床の穴、天井の落下等、小さな罠は発見できない）

1d6せよ。1か2なら成功である（ただしそこに何かがあればの話だが）。この試みは1区画（30'×30'もしくはDMの判断）につき1ターン必要であり、4つの能力総てを使うと4ターンかかる。その間、グループに他の事をするかどうかを尋ねよ。もしその区画が小さければ、1ターンに縮めてもよい。

●エルフ

エルフは隠されている秘密のドアを発見する能力がある。彼らの鋭い視力故である。

秘密のドアの探索は壁（天井・床）の10'の長さにつき1ターンを要する。1d6の1～2で成功。

もしエルフが「この部屋を全部探す」と言うなら、所要時間の合計を出し、その間他のプレイヤーに何をしているかを尋ねる。

●ハーフリング

ハーフリングはその小柄な体・短時間じっとしている能力故に、隠れる特殊能力を持つ。

また、彼らは小さい為、人間以上の大きさの相手と戦う時、有利となる。

（1） 隠れる――ハーフリングが隠れる場合、君がダイスを振る。野外なら1d10の1－9で成功。0（10）の時にのみ隠れるのに失敗する。

成功すると彼は近くの雑草の中に隠れているのであり、立っていない事に注意！

ダンジョン内では隠れる何か（動いていない影、家具、壁のくぼみ、他のキャラクター等の遮へい物）がある時のみ1d6の1～2で成功。彼が隠れたかどうかの結果はDMだけが知っている。

彼が成功したと信じている場合、モンスターの動きで成功の可否を知る事になろう。

（2） かがみこむ――人間より大きい相手と戦う時、ハーフリングはその小柄さとかがみこむ能力故に特典がある。総ての攻撃のダイスを－2する。

デミヒューマン特殊能力表

ク　ラ　ス	能　　力	ダイス	成　功
ドワーフ	ぬかる道、動く壁、作りたての構造、石のワナを見つける。	1d6	1～2
エルフ	秘密のドアを見つける。	1d6	1～2
ハーフリング	ダンジョン内で隠れる。	1d6	1～2
	野外で隠れる。	1d10	1～9

ダ イ ス：

このセット内に含まれているダイスは総てD&D®をプレイする上で必要なものである。2つないしそれ以上の出来事が起こり、決定が必要な時、結果の範囲に幅がある時などに、ダイスで無作為に結果を選ぶ為に使われる。しかしながら、経験を積んだDMはダイスの結果を無視してその結果を出してもよい。

例：耐久度3のキャラクターが普通の剣（1～8ポイントのダメージを与える）を持ったモンスターの命中を受けた。別にキャラクターに過失がある訳ではなく、無作為な命中判定の結果として、キャラクターに対して死は容易である。しかし、できるだけキャラクターを生き伸びさせる為に、DMはダメージ決定のダイスを振るが、その結果を無視して2ポイントのダメージを宣言する。キャラクターは退却し、ゲームは続く。

ダイスの目の範囲（1～6、2～20といったような最低の目と最高の目の間の範囲）はこの本で頻繁に出てくる。特にモンスターと宝物部分においてである。

DMは状況によって、出現数、ダメージ等について与えられた範囲から一つの数値を選んでよい。無作為に結果を出す時のダイスは以下のガイドラインに沿ってタイプが決定される。

1．最初の数字が1なら、2番目の数字は振るダイスのタイプである。
　1～8＝1d8、1～100＝d%
2．最初の数字が2なら、普通2つのダイスが使われる。2番目の数字を2で割ればダイスのタイプが決まる。
　2～8＝2d4、2～12＝2d6、2～24＝2d12
3．最初の数字が3以上なら、それはダイスを振る回数を表している。上の例にならえ。
4．上方法でダイスのタイプと回数が決まらなかったら、両方の数字から1か、それ以上の数を引いてみる。残りでダイスのタイプが決められる。
　3～13は2～12より1多い。よって
　3～13＝2d6＋1
　5～10＝1d6＋4
　4～10＝2d4＋2

実際に練習して慣れておく事。

ドア、扉：

ドアは大抵のダンジョンの至る所にある。

多くのドアは鍵が掛かっており、ほとんどのドアは閉まっている。鍵の掛かっている場合、シーフが鍵を開けるか、又は魔法使いかエルフが「鍵を開ける」呪文を使わない限り、そのドアは開かない。

鍵が掛かっていないドアをモンスターは簡単に開ける。

ドアが開けられた場合、鉄くぎで固定するか、誰かが押さえていない限り、ドアは独りでに、ゆっくりと閉まる。

●ドアをこじ開ける

鍵が掛かっていない場合、閉まっているドアは、どんなキャラクターでもこじ開ける事ができる。プレイヤーが「ドアを開ける」と言ったら、1d6する。

結果が5か6なら、ドアはこじ開けられた事になる。このダイスの目はキャラクターの強さによる修正を受けるが、6の目は常に成功である。

こじ開ける試みは、キャラクター1人が1ラウンドにつき1回可能であるが、最初の試みが失敗すると、ドアの向こう側にいるモンスターがその音を聞きつけ、グループは不意を打つ事ができなくなる。

●シークレットドア

どんなキャラクターでも秘密のドアを探せるが、調べる正確な場所をDMに言わなければならない。10′×10′の区域を調べるのに1ターンかかる。

プレイヤーが「ボクのキャラクターは秘密のドアを探すよ」と言ったら1d6する。

DMは常にダイスを振る。そこに実際に秘密のドアがあろうとなかろうと、そうすればプレイヤーは考え悩むだろう。

もしそこに秘密のドアがあり、1d6の結果が1ならば、秘密のドアは見つかる。

エルフは1か2の目で発見できる。

一度秘密のドアが発見され、その正確な位置が地図に描き込まれたら、以後グループの者は誰でも容易にそのドアを発見できる（ダイスを振る必要はない）。

秘密のドア、隠されたドアはそれが発見されるまでは開けられる事はない。

●特殊なドア

ある種のドアは一方向にだけ開くように作られている。そのようなドアは、逆方向には開かない。ノックの呪文を使えばいずれの側からも開けられる。

リストにない装備：

初心者プレイヤーがプレイヤーマニュアルのリストにある以外の物品を買う事は、DMが許さない限りできない。

勝手に考えた装備は後に問題を引き起こすので避けるべきである。

D&D®エキスパートルールでは、プレイヤー達の選択の幅は更に広がる。

馬車、馬、ボート、その他にも色々な装備が使えるようになるのだ。

しかし、エキスパートルールはDMとプレイヤーが十分熟練するまで使うべきではない。

逃走と追跡：

モンスターは士気チェック、DMの判断によってキャラクターから逃走する可能性がある。

キャラクターも、また、モンスターから逃走する事があるが、この決定はプレイヤーにゆだねられている。

キャラクターが逃走・追跡等の移動を行っている間は、地図描きは不可能である。

DMは各ラウンドごとにキャラクターとモンスターの位置を注意深く記録していく。

地図に描かれてない区域は正確な大きさも知らされず、概略的にしか説明されない。

キャラクターが追跡中に他の生物と出会ったり、道に迷ったりするのはよくある事である。

●モンスターの逃走

モンスターが逃走を始めたら、キャラクター達に追跡するかどうか尋ねよ。

答えが否定ならモンスターは逃げ去る。答えが肯定なら、モンスターがグループよりも1ラウンド分先行した状態から追跡が始まる。

モンスターのラウンドあたりの速度を調べる。これが追跡開始時のグループとモンスターとの距離である。

次に、各キャラクターの移動速度を比べる。

ヨロイを着ていないキャラクターは、他の者よりも速く走れる。この場合、DMはプレイヤーに他のキャラクターの到着を待って一緒に行くか、他よりも先行するのか尋ねる。

グループで最も速いキャラクター（グループが一緒に行動するなら最も遅いキャラクター）の速度を逃走中のモンスターのそれと比べる。

モンスターの方が速ければ、途中で罠にかかるか、何らかの出来事で止まるかしない限り、彼らは逃げ切ってしまう。

キャラクター達の方が速ければ、やがてモンスターに追いつくだろう。

移動速度の差は各ラウンドごとにフィート数で表し、追跡中のキャラクター達がそのモンスターとの距離をいかに縮めているかを示す。

逃走中のモンスターは、追ってきているのが1人か2人のキャラクターだけ（すぐ後ろに他の者が続いているとしても）と見ると、立ち止まって戦う事もある。

DMは状況に応じて判断するか、反応のダイス

を振って状況を決める（後述）。

もし逃走中のモンスターがその区域に詳しい（近くにねぐらがある）場合、彼等は素早く角を曲がるか、ピタッとドアを閉めるかして逃げるだろう。

DMは状況に応じて逃走の可否を決定する。

●キャラクター達の逃走

グループがモンスターから逃走する場合、モンスターは追跡してくる可能性がある。

DMは反応決定のダイスを振り（2d6）、以下の修正を加える。

モンスター側が一匹でも殺されている	−2
モンスター側は一回も命中を受けていない	+2
モンスター側がキャラクターを既に殺している	+3
モンスター側が命中を受けていても、死んでいない	無修正

修正後のダイスの目が9以上だった場合、モンスターは追跡してくる。

双方の移動速度を比べる。

キャラクター達は1ラウンド分モンスターとの距離を離せる。モンスターの逃走で述べたのと同じである。

グループの方が速ければ、立ち止まるか、途中で罠にかかるか（もしくは早目に止まりすぎるか下記の追跡の長さを見よ）しない限り、自動的にモンスターから逃げられる。モンスターの方が速ければ、やがて捕まるだろう。

●追跡を遅らせる。

グループは、モンスターの興味を引きそうな物を投げつけて、追っているモンスターの速度を落とす事ができる。

賢くないモンスターは、投げられた食料などを食う為に立ち止まるかもしれないし、また、投げられた宝物を拾い上げる為に立ち止まるかもしれない。

キャラクターが追っているモンスターを立ち止まらせようとして何か投げた場合、DMは1d6する。結果が1〜3ならモンスターは立ち止まり、追跡をあきらめる。

アンデットモンスター、生きている像等の心のない生物、魔法の生物は、品物を拾い上げる為に立ち止まる事はなく、長時間キャラクターを追う。

●追跡の長さ。

モンスターを立ち止まらせるようにする物品を落とす事ができない場合、モンスターは以下のように決定される時間の間、追跡してくる。

追跡の5ラウンドが過ぎるごとに2d6し、負傷の度合によって（−2、0、+2）修正を加える。この修正に加えて、追跡中のモンスターの数が逃走中のキャラクターの数より多い場合、+2を加える。

修正後の結果が9以上ならモンスターは追跡（か、捜索）を続ける。

しかし、モンスターは普通、キャラクターが視界内になければ1〜2時間で追跡をあきらめ、キャラクターによって貴重な物品が盗まれでもしない限り、1日（8時間）以上追跡を続ける事はまずない。

高レベルの呪文：

以下の呪文は、DMが第3レベル以上のNPCを登場させる時専用のものである。

下記の呪文は、そのレベルにおける呪文の一部である。

総ての高度レベル呪文は、D&D®エキスパートセットに載っている。

しかし、現在のところ、DMは以下の呪文をNPCが使える唯一の高度レベル呪文として扱う。

これらの高度レベル呪文の使い手は、決してプレイヤーキャラクターと冒険を共にしてはならない。

この使い手はNPCの集団の一部としてゲームに登場する事となるが、危険な敵ともなるので使用はあまり好ましくない。

以下の呪文は、また、「魔法の巻き物」（宝物の項参照）の上に見つかる事もあるが、DMは、以下の呪文の行使を低レベルキャラクターに許す事によって、彼らが強力になりすぎる点に注意しなければならない。

高レベルクレリック	
経験レベル	呪　文
4	第1レベル呪文×2
	第2レベル呪文×1
5	第1レベル呪文×2
	第2レベル呪文×2

クレリック第2レベルの呪文

1．ブレス*
2．ホールドパーソン*
3．サイレント15フィートR

1．ブレス（祝　福）*

範　　囲：接　触
持続時間：6ターン
効　　果：60フィート以内の仲間とみなされる総ての者。

この呪文は、60フィート以内の総ての友好的生物の士気を1上げ、彼らの総ての命中判定、損害判定に+1の特典を与える。

この呪文は戦闘中にはかけられない。

2．ホールドパーソン（対人金しばり）*

範　　囲：180フィート
持続時間：9ターン
効　　果：1〜4人（クレリックの選択による）

この呪文は、人間、デミヒューマン、ヒューマノイド（バグベアー、ノール、ノーム、ホブゴブリン、コボルド、リザードマン、オグル、オーク、ピクシー、スプライト等）に効果を持つ。アンデッドモンスターや、ヒットダイスが5以上のモンスターには通用しない。この呪文の目標は対呪文ST判定を行い、失敗すると麻痺する。この呪文は、個人に対しても、4人までの集団に対してもかける事ができる。個人に対してかけた場合、その目標はST判定に−2する。集団に対してかけた時は、修正はない。

3．サイレンス15'R（15フィート四方沈黙）

範　　囲：180フィート
持続時間：12ターン
効　　果：直径30フィートの球形内

この呪文は直径30フィートの球形内の空間全体に沈黙をもたらし、持続時間中、その空間内での会話、呪文の行使を阻止する。この呪文は空間内の人間が空間外からの音を聞く事は妨げない。生物に対してこの呪文をかけた場合、その生物は対呪文ST判定を成功させなければならない。失敗すると、沈黙はその生物について回る！

成功した場合、沈黙はその場所にとどまり、その生物はそこから離脱できる。

高レベルのマジックユーザー、エルフ	
経験レベル	呪　文
4	第1レベル呪文×2
	第2レベル呪文×2
5	第1レベル呪文×2
	第2レベル呪文×2
	第3レベル呪文×1
6	第1レベル呪文×2
	第2レベル呪文×2
	第3レベル呪文×2

マジックユーザー、エルフ用第3レベル呪文

1．ディスペルマジック
2．ファイヤーボール
3．フライ

1．デスペルマジック（魔法を破る）

範　囲：120フィート
持続時間：永　久
効　果：20'×20'×20'の空間内

この呪文は20×20×20フィート内の他の呪文の効果を自動的に破壊してしまう。

魔法の物品に対しては効果を持たないが、呪文の使い手と同じか、それより低いレベルの魔法使い、エルフ、クレリックによる呪文の効果を自動的に破壊する。

しかし、この呪文の使い手よりも高度レベルの者によってかけられた呪文の力を消す時には、レベル差1ごとに5%の失敗の可能性がある。モンスターのレベルは、そのヒットダイスがそれにあたる（ヒットダイスのプラスは無視する）。

例：5レベルのエルフが、7レベルのマジックユーザーによってかけられたチャームの効果を消す時には、10%の確率で失敗する。

2．ファイヤーボール（火の球）

範　囲：240フィート
持続時間：瞬間
効　果：直径40フィートの球形内

この呪文は、火の矢を作り出し、使い手の望む距離まで飛び、目標に命中した時に半径20フィートの球に膨らみ、大爆発を起こす。

この火球は、呪文の使い手のレベルごとに1~6（1d6）ポイントのダメージを与える。この球内の目標は対呪文ST判定に失敗するとダイスで決定した全ダメージを受け、ST判定が成功してもその半分のダメージを受ける。

例えば、6レベルの魔法使いによって作られた火の球は爆発時に6~36（6d6）のダメージを与える。ダイスの合計が24なら、球内でST判定に成功しても12ポイントのダメージを被る。

3．フライ（飛　行）

範　囲：接　触
持続時間：1d6ターン＋呪文の使い手のレベルごとに1ターン
効　果：1人の生物

この呪文により、呪文の使い手（もしくは接触した人）は空を飛べる。

すなわち、いかなる方向へでも最高で120フィート/ラウンドの速度で移動できるのだ。また、空中のいかなる場所でも静止する事ができる（「空中浮揚」のように）。

呪文の力で飛んでいる生物は飛行を任意にコントロールできるが、正確な持続時間は、DMしか知らない。

例：　この呪文により、5レベルのエルフは6~11（1d6+5）ターンの間飛ぶ事ができる。

耐久度（hp）：

キャラクターの耐久度決定のダイス振りで低い目を出してしまったプレイヤーは、「もう一回振っていいかな？」と尋ねてくるかもしれない。

これに対する対応は3通りある。この内のどれをDMが選択しようと、そのシステムは公平に、全プレイヤーに適用されねばならない。

a.　だめだ。総てのキャラクターは、ダイスで振った通りの耐久度でゲームを開始しなければならない。

b.　結果が1か2ならば、振り直してもよい。DMはこのシステムを、シーフ、マジックユーザーには適用しない事にしてもよい。この両者は1d4なので、他のキャラクターよりも、1・2を出す可能性が大きい。

c.　ダイスを振る必要はない。総てのキャラクターはそのクラスにおける最大の耐久度に強靭さの修正を加えたものを耐久度とする。（ファイター、ドワーフは8、シーフ、マジックユーザーは4、他は6hp）。2レベル以降の追加耐久度決定の時は通常にダイスを振る。

言　語：

教養が13以上の“人間型”キャラクターは追加の言語の読み書きができる。DMはどんな言語が存在するか決めなければならない。

D&D® のゲームでは、ほぼ20の異なる言語が、モンスター、キャラクターによって使われている。DMは言語を一般語リストから選んでもよいし、プレイヤーに選ばせてもよい。

更に、ゲームにおいて必要と考えるのなら、DMは更に新たな言葉を作ってもよい（実際に言語そのものを作る必要はない。言語の名前だけでよい）。

例えば、君が注意深くモンスターリストの項を読めば、岩ヒヒは簡単な金切り声で会話する事に気づくはずである。

君はこれを一種の“言語”としてプレイヤーキャラクターにその使用を許してもいい訳だ。ただし、“アンデッドモンスター”は言語を持たない事をお忘れなく。

一般語リスト	
1．バグベアー語	11．ハーピー語
2．ドッペルガンガー語	12．ホブゴブリン語
3．ドラゴン語	13．コボルド語
4．ドワーフ語	14．トカゲ人語
5．エルフ語	15．メデューサ語
6．ガーゴイル語	16．ミノタウロス語
7．ノール語	17．オグル語、巨人語
8．ノーム語	18．オーク語
9．ゴブリン語	19．ピクシー語
10．ハーフリング語	20．他の人間語

聞き耳を立てる：

どんなキャラクターも、物音に聞き耳を立てる。これは、しばしばドアの付近で起こる。

聞き耳を立てる試みが行われる時には、その区域は静かでなければならない。

例えば滝の側にあるドアでは聞き耳を立てることはほとんど不可能である。

その場が静かならば、そこにいる総てのキャラクターもまた、音を立ててはならない。

これは、全員が立ち止まり、一人かそれ以上のキャラクターが聞き耳を立てている間、静かに待っていなければならない事を意味する。

なぜならば、動いているヨロイ、武器、他の品物が音を立てる事がある為である。

プレイヤーが「僕は聞き耳を立てる」と言ったら1d6する。君は常にダイスを振るべきである。

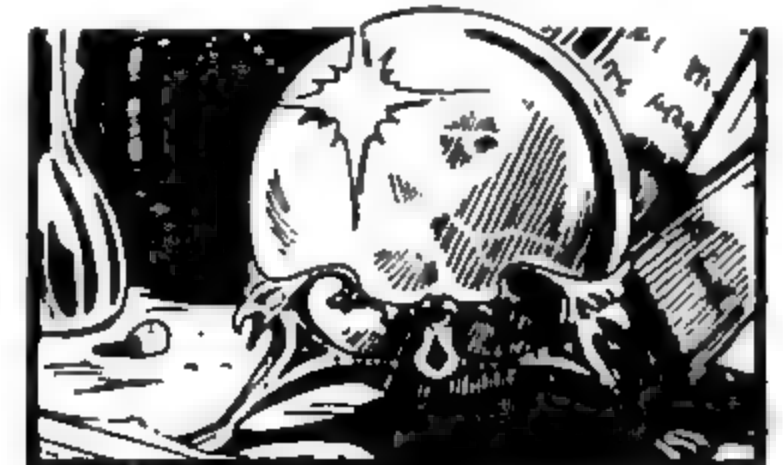
そこに聞くべき何らかの音があろうとなかろうと、ダイスを振らずに結果を告げれば、プレイヤーは、そこに何もない事に気づいてしまう。

結果が1（ドワーフ、エルフ、ハーフリングなら1~2）で、周囲の情況が静かなら、そこに何か音があるならば聞き取る事ができる。

1レベルか2レベルのシーフはデミヒューマン（亜人間）同様の成功の確率（1d6の1~2）を持つ。

レベルが大きくなるにつれて、シーフは聞き耳を立てる事に次第に熟練していく。

●マジックユーザー／エルフ用呪文を与える

プレイヤーがマジックユーザー、エルフキャ

ラクターを始める時、君にその呪文の書の中身を尋ねてくる。

マジックユーザーの教師は高レベルのNPCマジックユーザーであり、呪文はその教師から習う形となる。ゲームにおける〝呪文の書〟の中身は、キャラクターシートに呪文リストを作るだけでよい。DMは望むなら教師の役をプレイしてもよい。

この呪文システムはゲームにおける統制をDMに任せる事になる。例えばDMがチャームの呪文を避けたい場合、単にそれをキャラクターに与えなければよい。

キャラクターに与える最初の呪文は、常に「リードマジック」であるべきである。

この呪文は、キャラクターに発見した巻き物を読む事を可能とさせ、それがキャラクターの訓練の基本となる。

初心者のマジックユーザーに与えられる2番目の呪文は、幾分強力であろう。

2番目の呪文としてはデテクトマジック、ライト、プロテクションフロムエビル等を与える事は避けるべきである。これらの呪文は、クレリックの呪文とほとんど同じであり、2レベル以上のクレリックによって容易に修得されるからである。

初心者のエルフに対して2番目の呪文としては、どんなものを与えてもよい。

エルフは、その多くの才能故に、どんな呪文を知っていようとバランスの取れたものとなる。

エルフプレイヤーは多くの点で便利に感じるであろうが、呪文は追加的な特典であり、キャラクターの唯一の能力ではない。

しかし、マジックユーザーはこうはいかない。マジックユーザーにとって呪文だけが唯一の特殊能力であり、低い耐久度、貧弱なアーマークラス、武器の制限等で戦闘時に苦しむ事となるのだから。

マジックユーザーキャラクターにとって有用な2番目の呪文はチャーム、マジックミサイル、スリープ(総て便利な攻撃タイプの呪文である)とシールド（貴重な防御となる）である。

フローティングディスク、リードランゲージ、ベントリロキズムの呪文は便利ではあるが、初心者マジックユーザープレイヤーにとって、〝たいして重要でない〟呪文(リードマジック、も含む)が唯一のものであった場合、冒険においては役に立たないと思うかもしれない。

これらの呪文は、キャラクターが第2レベルに達した時の3番目の呪文となるのがよいだろう。

DMは初心者マジックユーザーにある呪文を与え、他の初心者キャラクターに別な呪文を与える事を望むかもしれない。これは、グループが使える呪文の種類を増しはするが、呪文は公平に与えるよう気をつけるべきである。強力な呪文を各人に与え、不公平だと言われないようにする。

●呪文の書を失う

マジックユーザーやエルフキャラクターが呪文の書を紛失した場合、大変な事になる。

キャラクターは、借りてきた本を使う事は許されず、呪文の書なしでは、そのキャラクターは覚えるべき呪文を失ってしまう！

DMは常に、キャラクターになくした本を見つけさせるか、新しい本を与えるべきである。しかし、これは容易であってはならない。代金を支払う（もしくは、将来払う約束をする）か、特殊な奉仕か、別の旅か、危険な冒険か、いずれかの方法を取る。

DMはキャラクターは本をなくした事によって、大きな制限を受け、恐らく本が戻ってくるまでは、あまり楽しめないであろうという事を忘れない事。

地　図　描　き：

ダンジョンの地図を描く事は、初心者プレイヤーにとって最も大きな問題の一つである。DMは以下の簡単なガイドラインを使う事で、これをより容易にできる。

1．その区域をはっきりと、正確に説明する。間違いをしたら、直ちにプレイヤー達に告げ、訂正する。
2．説明時には同じ用語を使い、毎回、部屋の状態（大きさ・出口・生物・他の調度品）を同じ順番で説明する。プレイヤーがこういったしばしば使われる用語に慣れてきたら、地図描きはより容易になるだろう。以下は通路に関する一般的な専門用語である。
   - 横　　道：通路は一方に枝分かれしているが、本道はまだまっすぐ進んでいる。
   - 十 字 路：2本の通路が一本の主要通路の両側に分岐している。
   - T字交差：主要通路が、左右へ進んでいく通路とぶつかっている。
3．ゲームの開始時に通路、部屋、壁、他の家具について標準的な説明を用意しておく。例えば「標準的な通路は幅10フィート、高さ10フィートである」と決めておけば、毎回説明する代わりに、「標準的な通路」とだけ言えばよい訳である。さらに標準的な壁を「横2フィート、タテ1フィートの石のブロックをモルタルで固めたもの」と設定しておけば、それと違うタイプの壁が出てこない限り、詳しい説明は不要な訳である。
4．独自のダンジョンをデザインする時は、最初の内はまっすぐな通路と四角の部屋を使う。DMとプレイヤーが共に経験を積めば、他の形の部屋や、曲りくねった通路の使用を試みてもよい。だが、ゲームの速度が遅くなる原因ともなる。

士　気　――　選択ルール：

士気は、生物の勇気、忠誠の尺度となるものである。君の最初の選択ルールとなる。初心者のDMは他の総てのゲームの仕組みを習得するまで、このルールを使うべきではない。このルールは全員（DMとプレイヤー）が2回ないしそれ以上のグループプレイを経験した後に使われるべきである。

戦闘においては、どんな生物も逃走や降伏をする可能性がある。キャラクターもこれを行ってよいが、決定権はプレイヤーにある。望まない限り、降伏、逃走を強いられる事はない。

NPC、モンスターが降伏、逃走を欲するかどうか判断する時は、モンスターリストにある士気値を使う。高い士気（高い数値）は戦闘を続けたがる傾向を示し、低い士気（低い数値）はその生物が混乱し、戦闘から逃げたがる事を表す。士気値はDMがダイスを振ってそのチェックを行う時に使われる。

●士気チェックの方法

士気チェックが必要になったら、DMは2d6する。結果がその生物の士気値より大きければ、その生物は戦闘を中止し、逃げようとする。以下なら、その生物は戦い続ける。

●士気チェックをいつ行うか

士気値が2か、12の生物は士気チェックを必要としない。〝2〟の士気値はその生物は戦おうとしないことを表し、12は、その生物が一度戦闘に入ると決してひるまない事を表す。

士気値が3～11の生物は戦闘開始後、2回チェックを行う。

生物が単一の時は、
1．初めて1以上のダメージを受けた時に行う。
2．開始時のhpの3/4を失った時に行う。

生物が集団の時は、全体の士気チェックを行う。
1．その側（モンスター）に最初の死者が出た時。
2．モンスターの半数が、死、魔法の眠り、支配などで行動不能の時。

●従者の士気

従者の士気は雇い主のカリスマ値によって決まり、上で述べたような状況下では、チェック

を必要としない。その代わり、従者の士気は冒険中、以下の状況のみチェックされる。
1．雇い主がグループの行動よりも危険な状況に従者を向かわせた時。
2．従者がダメージを受け、本来のhpの3/4を失った時。

●士気チェックの修正
DMは+2～−2の範囲で士気チェックに修正を加えてもよい。例えば、モンスターがプレイヤーキャラクターを殺した場合、士気チェックが行われるが、この場合、ダイスの目に特典を加える。まだモンスター側が一匹も殺されていなければ−2、その時点で1匹でも失っていれば−1といった具合に。グループが複数の魔法の呪文をモンスターに対して使った場合、恐怖故に士気チェックにプラスの修正が加わるであろう。

士気チェックの結果

生物が士気チェックに失敗したら、彼らは戦闘からの離脱を図る。これは退却か戦闘後退（プレイヤーズマニュアル和文の追加ルールを見よ）の形を取り、そのどちらも不可能の時は降伏となる。賢い生物が降参した場合、命ごいに宝物（ねぐらか、友人から持ってきた）を差し出すのが普通である。

●降伏
生物が降伏を申し出たとしても、その敵対側（モンスター、キャラクターのどちらでも！）はその申し出を受け入れないどころか、話を聞く為に戦闘を中止しない事さえもある。DMは降伏した生物の役割を注意して行わねばならない。賢くない生物でも理論的に行動し、望みのない戦闘からは逃げようとする事を忘れずに。

複数キャラクター：

DMは初心者プレイヤーに、同時に2人以上のキャラクターをプレイヤーする事を許してはならない。1人のキャラクターをプレイヤーするのでさえ難しいのに、2人以上ともなると混乱を来すだろう。
しかし、プレイヤー達がより経験豊かになってきたら、これを一つの選択的なシステムとして採用してもよい。
君が、その設定ファンタジー世界に2つの町を持っているなら、君は各プレイヤーに1人ずつキャラクターを持たせてよい。これはより面白く、プレイヤーに異なるクラスをプレイさせる事ができる。

新しいルールと物品：

ゲームをプレイ中、プレイヤーはルールにないような事を試みるであろう。
キャラクターが、その能力値を基本にしてできるような行動を欲した場合、その能力値をチェックするのがよい。
例えば大きな石が通路をふさいでいて、ファイターが「そいつをどけてみる」と言えば、これは「強さ」に基づいているのである。DMがこの事態を処理するには二つの方法がある。
1．1d20で、強さの能力値以下の目が出れば、その試みは成功である。重い物を動かす場合には、DMの判断でダイスの目にプラス修正を加えてもよい。
2．3d6で、強さの能力値以下の目が出れば、その試みは成功である。より重い物の場合、より多くの、異なるタイプのダイスを使えばよい（4d6・5d4・3d8・5d6等）。

君は使ったルールはきちんと記録しておき、公平に全員に課すように注意せよ。上にあるのは一つの提案にすぎない。新たなルールを作り、それを適用するのは君の自由である。しかし、新たなルールが「D&D®エキスパートセット」、「コンパニオンセット」、「マスターセット」で与えられる事をお忘れなく。
君がルールを創作した後、上記のゲームシステムの間に差異を発見した時、そのルールは公式なものに変更されるべきであろう。公正を記すため、プレイヤー達に変更のあった事を宣言しておく。

●追加される物品とモンスター
経験を積んだDMは時にはオリジナルのモンスター、宝物、呪文等を作り出す。これは初心者には勧められない。ゲームシステム全体は注意深くバランスが取られてなければならず、強力すぎる物品がゲームに投入されると、このバランスの維持は難しくなる。
君がそれらの独自の創作をゲームに加える時は、この本の中のものと似せるべきである。魔法の物品は普通、使用制限があり、モンスターとキャラクターのクラスは総て強さと弱さを持ち、呪文は限定された使用法を持つ。公式な他の物品等は、「エキスパートセット」「コンパニオンセット」で与えられている。

質　　問：

ゲームにおいて、どう事態を処置してよいか分からない時は、注意深くルールを見てみる。多くの答えは、2、3回のゲームの後でルール全体を見直してみる事で得られるものである。
それでもまだ残る質問はD&D®エキスパートセットで答えが見つかるだろう。これは野外の冒険、NPCの専門家（ヨロイ屋、スパイ等）や、他の多くのものに関するルールを含んでいる。
また、質問に対する答えは、より経験のあるプレイヤーから得られる。
既に多くの人々がD&D®をプレイしており、ホビーショップ、学校、図書館等の場所でもプレイヤーは見つかるものである。それでもの時は、このゲームの発売元に尋ねる事である。

従　　者：

従者に対するルール（プレイヤーズマニュアル）を心得ているだろうか？
プレイヤーが3人以上いる場合、従者は必要ではないと言った。しかし、プレイヤーが1人か2人しかいない場合、多くのダンジョンは危険なものとなるのでDMは彼らに従者を雇う事を許している。
この従者は、ごく小数しかプレイヤーがいず、キャラクターが、独力で事態を乗り切れるほど強力でない時にのみ必要となる。
ファイター、クレリック、ドワーフ、エルフ、ハーフリングのキャラクターは普通独力で何とかできるものでもあるのだが。
第一に、これは最も重要なのだが、DMがキャラクターに1人か2人の従者を随行させる事を決めたら、細かい事は考えず、とにかくやってみる事である。従者の反応、報酬の額、その他については気にする事はない。
面倒な手順は省き、従者が既に見つかり、一定の額（プレイヤーに告げておく）で雇われ、出発の準備も既に整ったものとしてゲームを始めてしまえばよい。ただしDMは従者のシートを作っておく事。
DMとプレイヤーが、ゲームの一部として従者を見つけ、雇いたいと思ったら、DMは以下の状況の準備をしておかねばならない。

1．キャラクター達は従者を捜し求めるだろう。DMは、酒場か、その他の従者の見つかる場所の説明が出来るようにしておく。
2．多くの“一般人”は冒険には不向きだが、時として仕事に就く事がある。彼らの中には一人かそれ以上の1レベルNPCがいるであろう。
一般人については、その特徴等を詳細に述べる必要はないが、プレイヤーに尋ねられた時に、大体のところは説明できるようにしておく。
3．雇われるNPCについての詳細は、ダイスを振って決める代わりに、あらかじめ決めておいてもよい。

例えば、NPCのファイターは「平均を上回る強さを持っている」という設定にしておいてもよい。個人的な特性（けち、エルフ嫌い、など）もゲームに興を添え、そのNPCを皆の記憶に残し、楽しませるのに役立つ。

●従者の反応

報酬額が示され、仕事が説明されたら、従者がその仕事を引き受けるかどうか決定する為、2d6する。高い報酬に対しては＋1、低い報酬に対しては、−1の修正を加える事にしてもよい。

カリスマによる修正も同様に加えられるべきであろう。

キャラクターが貧しすぎて正式な報酬を従者に支払う余裕のない時は、従者が発見した宝物の半分を分け前として得る事にしてもよい。このような申し出に対しては以下の表におけるダイスの目に＋3の修正を行う。

従者の反応表

ダイスの目	従者の反応
2	屈辱され、断る*
3～5	断る
6～8	もう一度ダイスを振る
9～11	引き受ける
12	感銘を受けて、引き受ける**

*屈辱される：その場所の他の従者の反応は総てダイスの目に−1

**感銘を受ける：従者の士気は高い。士気に＋1

スリープの呪文：

マジックユーザー、エルフがスリープの呪文を使う度にプレイヤーはその効果を尋ねてくる。この強力な呪文は4＋1以下のヒットダイスを持つどんなモンスターにも効果を与える。この効果に対しては、ST判定は行われない。アンデットモンスター、魔法のモンスター、空想的モンスター（ガーゴイル、メデューサetc.）は効果を受けない。

効果を受ける生物の数を無作為に決めるには、2d8する。この結果が効果を受けるヒットダイスの合計である。付随するプラスマイナスを無視し、最初の数字のみを使う。例えばトカゲ人間（ヒットダイス2＋1)はヒットダイス2のモンスターとして扱う。

呪文の対象は〝部分的な眠り〟に落ちる事はない。例えば、この呪文が5匹のタイガービートル（ヒットダイス3＋1）に対してかけられたとする。DMは2d8して14を出した。モンスターの内、4匹は眠りに落ちるが、残り1匹は攻撃してくる。余分の2ヒットダイス分は使わないのである。

多種の生物からなるグループに対してこの呪文をかけた場合、まず最初に小さなものから眠りに落ちていく。例えば、この呪文が3匹のバグベアー（ヒットダイス3＋1)、2匹のオグル（ヒットダイス4＋1）に対してかけられたとする。DMは2d8で12を出した。3匹のバグベアーは全員眠りこむが、オグル2匹は効果を受けない。

選択ルール：DMは望むなら、ダイスを振る代わりに、効果を受ける数を選んでもよい。

例えば、キャリオンクロウラー（ヒットダイス3＋1) 7匹をDMが部屋に配置した場合、この呪文で最大数（5匹）を呪文で倒れる事にし、2匹をグループとの戦闘に残してもよい。

シーフの能力：

総てのDMはシーフの特殊能力に慣れておくべきである。慣れていない時は、プレイヤーズマニュアルの説明をよく読んでおく。ほとんどのダンジョンはシーフのみが開ける事のできる鍵、シーフのみが発見し、除去する事のできる罠、シーフの登る能力が必要となる、切り立った壁を含んでいるのが常である。

プレイヤーが「僕のシーフは、～を試みる」と言ったら、その試みの成否を判定する為に、DMはダイスを振らねばならない。〝聞き耳を立てる〟は1d6で、他の総ての能力はd%のダイスでチェックされる。

プレイヤーに、その能力を使うにあたっての成功のパーセンテージを伝える。DMがキャラクターの記録を取っておいたなら（キャラクターシートの他に、インデックスカードのようなものに)、シーフの成功パーセンテージの記録も取っておくべきであろう。d%のダイスを振る。結果が示された数値以下なら、その試みは成功である。

失敗した時は、単に何の結果ももたらさないだけである。シーフは単に、鍵がいまだ開かず、見つけられるような罠が存在せず、壁に登るのに失敗した事に気づくだけである。しかしながら、罠を除去する事に対する試みの失敗は罠を作動させてしまう事もある（DMの決定)。それともその罠を作動させてしまうある種の行動（箱、ドアを開ける、物を持ち上げるetc.)が起こり次第、その状態のまま放置する事にしてもよい。

〝ムーブサイレントリー〟、〝ハイドインシャドー〟の試みは、シーフ本人は常に成功したように感じている。DMだけがダイスの結果に基づいてその成否を知っている。

DMはダイスを振る事なしに結果を決めてもよい。例えば、グループが強力なモンスターに追われていて、鍵の掛かったドアが彼らの退路をふさいでいる場合、DMはこの鍵を開ける試みを自動的に成功させてもよい。こうする事により、グループは（恐らくはモンスターと少しの間戦った後で）逃げる事ができ、ゲームは楽しみを増すだろう。

時　間　記　録：

DMは、冒険中にキャラクター達に使われる時間の記録を注意深く取るべきである。ほとんどの呪文は与えられた持続時間を持ち、移動は時間に基づいて行われ、〝移動中のモンスター〟出現の判定も時間ごとに行われる。DMは冒険中に使われる時間の記録を単に取っておくか、時間記録のシステム（印をつけていく、欄を塗りつぶしていくetc.）を作ってもよい。

キャラクターの移入：

プレイヤーは、どこか別の場所のプレイで作られたキャラクターを持って君のゲームに参加する事もある。この場合、そのキャラクターを注意深く調べる。一般に、君は以下の場合を除き、そのキャラクターに君のゲームへの移入を許してもよい。

（a） そのキャラクターのレベルが、ゲームの、他のどのキャラクターよりも高い。
（b） そのキャラクターが、他のキャラクターよりも多くの、より良い魔法の物品を持っている。
（c） そのキャラクターが、他のどのキャラクターが持つよりも50%以上多いお金を持っている。

上記の問題点は、ただ単にキャラクターシートの細部に変更を加える事で解決される。しかし、変更を加えないまま上のようなキャラクターをゲームに加えたら、それは君のゲームをメチャメチャにしてしまうおそれがある。何らかの変更が必要な場合、ゲーム前にそのプレイヤーと個人的に話をつけておく。

アンデットモンスターのターン：

クレリックキャラクターがアンデットモンスターのターンを図る度に、プレイヤーは2d6し、その合計を下記の表と見比べる事になる。この試みで成功したら、プレイヤーは次に何匹のモンスターが撃退されたか、君に尋ねるだろう。

この数を無作為に決める為には、2d6する。その結果が撃退されるモンスターのヒットダイスの合計である。以下は容易に参照できる表である。

選択ルール：DMは望むなら撃退されるアンデットモンスターの数をダイスを振らずに決めてもよい。例えば、ある場所に15匹のスケルトンを配置し、撃退数を自動的に12と定めておけば、戦うべきスケルトンが3匹残る事になる。

アンデットモンスター	ヒットダイス（各）	最大撃退数（選択）
スケルトン	1	12
ゾンビー	2	6
グール	2	6
ワイト	3	4
レイス*	4	3
マミー*	5＋1	2

＊これらのモンスターはD&D®エキスパートセットに説明されている。これらは低レベルのクレリックではターンできないが、高レベルのNPCクレリック用に含めた。

高レベルクレリックVSアンデットモンスター

クレリックのレベル	ワイト	レイス	マミー
3	9	11	−
4	7	9	11
5	T	7	9
6	T	T	7
7	T	T	T

レイスは飛び回る影のようなモンスターで、ワイトのように生命力を吸う。ミイラは生命力は吸わない。

モンスターは〝部分的にターン〟される事はない。

例えば、クレリックが何匹かのワイト（ヒットダイス各3）の撃退に成功し、君のダイスの目は2d6で8だった。2匹のワイト（計ヒットダイス6）が逃走し、残りの2ヒットダイスは使われない。

アンデットモンスターのターンの試みが成功しても、多くのモンスターが残ってしまった場合、クレリックは彼らのターンを再び試みてよい。一度でもターンが失敗すると、それ以上の試みは何の効果も持たない。

ターンされたモンスターはその区域を去るが、去ったままでいるのは、1～10ラウンド（ダイスを振るか、選択する）だけである。

ターン時間が終わったら、DMはモンスターが引き返してくるのかどうか判定してよい。

もしくは、ダイスを振って反応を決める。2d6して8以上なら、そのアンデットモンスターは引き返してくる。

モンスター概論：

以下のページには、多くのモンスターがアルファベット順に並んでいる。彼らは友好的かも、敵対的かもしれない。また、野蛮かも、おとなしいかもしれない。普通の動物かも、空想上のものかもしれない。DMは彼らをプレイヤーキャラクターの友、又は敵として扱う。

●インフラビジョン

多くの非人間モンスターは、通常の視力に加えて〝インフラビジョン〟なる特殊視力を持つ。インフラビジョンとは熱（と冷たさ）を感知する事によって闇の中で60フィートの距離を見渡せる能力である。

光は、普通の光、魔法の光を問わず、インフラビジョンを無効化してしまう。また、明るい閃光が通常の視力を盲目的にするように、火や他の熱源はインフラビジョンを妨げる。

インフラビジョンで、暖かい物は赤く、冷たい物は青く見える。例えば、闇の中に隠れているキャラクターのグループは赤い姿の集合体に見える。この時、ヨロイは薄いピンク程度にしか見えないのに対し、ヨロイを着てないマジックユーザーなどは、くっきりした赤に見える。冷たい池の水は深い青に見えるであろう。

周囲の気温と同じ温度の生物・物品（テーブル、骸骨など）ですら、ぼんやりと見る事ができる。

完全な闇の中にいるキャラクター（シーフ、ハーフリングのような）は、インフラビジョンを持つモンスターから隠れ切る事はできない事に注意せよ。このような情況では、手近に明かりがあるべきであろう。明かりは、モンスターのインフラビジョンを妨げる反面、キャラクターが隠れる事のできる影を作り出す。

ヒットダイス：

モンスターの大きさ、強さは、そのヒットダイスによって表される。モンスターの耐久度（ヒット・ポイント）は、8面体ダイスをする事によって決定される。この、耐久度決定の為に8面体ダイスを振る回数が、そのモンスターの〝ヒットダイス〟である。

モンスターがより多くのヒットダイスを持つほど、そいつは大きくて強力であり、倒した時に得るXP値も大きい。

例：スケルトンのヒットダイスは1であり、1～8（1d8）のヒットポイントを持つ。ラストモンスターは5ヒットダイス、5～40（5d8）のヒットポイント。これがレッドドラゴンに至ってはヒットダイス10、ヒットポイント10～80（10d8）となる。

ヒットダイスは時々、プラスかマイナスの修正を持つ事もある。これは、モンスターをその本来のヒットダイスよりも若干強くしたり、弱くしたりする。

この修正値は、ヒットダイスの分だけ振ったダイスの目の合計に対して加えられたり、差し引かれたりするのである。例えば、ヒットダイス2＋1は、その耐久度が8面体ダイスを2回振った合計＋1となる事を表し、3～17ポイントとなる。モンスターの説明の所では、ヒットダイスは1−1、1＋2.3＋1等々の形で与えられている。総ての生物は、そのヒットダイスの修正に関係なく、最低でも1hpを持つ。

例：ファイヤービートル（Fire Beetle）はヒットダイス1＋2であり、3～10（1d8＋2）の耐久度を持つ。一方、ゴブリンのヒットダイスは1−1であり、1～7（1d8−1）の耐久度を持つ。1か2のダイスの目は耐久度1を表すのだ。

ダンジョンのレベル：

ダンジョンは、しばしば複数の洞窟で形成されている事がある。君の最初のグループ冒険は、廃墟となった城が冒険の舞台である。城の地下は、君自身がモンスターと宝物を配置する余裕が残されている。この地下1階がダンジョンの〝第2レベル〟と呼ばれる。

ダンジョンの最も危険の少ないレベルは、ダンジョンの〝第1レベル〟又は〝1レベルダンジョン〟と呼ばれる。1つのダンジョンは任意のレベル数を持ち得る。

一般に、ダンジョンの奥深く進んでいくほどダンジョンは危険なものとなる。より強力なモンスターが存在し、宝物はより価値のあるべきものとなるだろう。ダンジョンのレベルとデザインについては、更に細かく以下のページに説明がある。

モンスターのレベル：

ヒットダイス1を持つモンスターは〝第1レベルモンスター〟と呼ばれ、ヒットダイス2のものは〝第2レベルモンスター〟と呼ばれる。この場合、プラスの修正は無視される。例えばヒットダイス2−1は、このレベル算出にあたって、単に2として扱う。

モンスターは、そのレベルと等しいダンジョンレベルに多く見かけられる。例えば、ゴブリンはヒットダイス1−1であり、第1レベルのモンスター故に、グループが出会うゴブリンは、ダンジョン第1レベルにおいて見つかるであろう。

生息階のレベルでは、頻繁に出会わない。

モンスターが、その本来のレベルと異なるダンジョンレベルに存在する場合、モンスターのレベルとダンジョンレベルの差は、普通2を越える事はない。

例：ゴブリンのヒットダイスは1−1である。彼らは上述のようにダンジョンの第1レベルに最も多く見かけられるが、第3レベルより深い所にいることは珍しい。バグベアー(ヒットダイス3+1)はダンジョンのレベル3に多く見られるが、レベル1にも存在する。しかし、レベル5以下にいる事はほとんどない。

モンスターの数：

通常に遭遇するモンスターの数は各モンスターの説明の〝出現数〟で与えられている。

ここでの数字はモンスターのレベルがダンジョンのレベルに等しい時に使われる。

モンスターがその本来のレベルと異なるダンジョンレベルに存在する場合、〝出現数〟は以下のガイドを使って修正されるべきである。モンスターのレベルよりも低いレベル(より安全な)のダンジョンにいる場合、彼らと遭遇した時の出現数は、与えられるものよりも少ないべきである。例えば、ノールはヒットダイス2、2レベルのモンスターである。ダンジョンの第2レベルでは、1~6匹 (1d6) のノールが出現し得る（この数値はモンスターの説明のところにある)。

しかし、ダンジョンレベル1では、その数は少なくされるべきで、出現数は1~4匹 (1d4) となろう。

モンスターが、そのヒットダイス(=レベル)よりも高いレベル（より危険な）のダンジョンにいる場合、実際の出現数は説明にあるものよりも多くあるべきである。例えば、ダンジョンレベル3では2~8 (2d4) 匹のノールが存在するだろうし、レベル4では2~12 (2d6) 匹が出現するだろう。

DMは望みのままに出現数を調節でき、これらのガイドはルールではない。しかし、これは、良い、公平なダンジョンを作る為の申し合わせである。低レベルキャラクターがダンジョンの1、2レベルで強力なモンスターと遭遇したとしたら、戦闘は無理であろう。上記のガイドを使うとキャラクターは危険なモンスターと出会いはするが、その数は必然的に少ない。例えば、バグベアーの出現数は2~8 (2d4) 匹である。8匹のバグベアーは低レベルのグループをいとも、簡単に皆殺しにできる。その意味でも上記のガイドを使い、ダンジョンレベル1においては、1~3匹のみを出現させるべきであろう。

反　応：

モンスターは、グループの出現にあたり、ほとんどどんな行動でも取り得るが、説明がそう書いていない時は別である。モンスターの反応を決める為には2d6し、その合計を〝モンスター反応表〟の左列に取る。次の表はモンスターの反応、他の判定が必要な時に使う。

モンスター反応表

最初のダイスの目	反　　応
2	直ちに攻撃してくる
3～5	恐らく攻撃、 もう一度ダイスを振る* 2～8 攻　撃 9～12 不確定、もう一度ダイスを振る* 　2～5 攻　撃 　6～8 退去する 　9～12 親しく振る舞う
6～8	不確定、もう一度 ダイスを振る* 2～5 攻　撃 6～8 取引、もう一度ダイスを振る* 　2～5 攻　撃 　6～8 退去する 　9～12 親しく振る舞う 9～12 親しく振る舞う
9～11	恐らく親しい、 もう一度ダイスを振る* 2～5 不確定、もう一度ダイスを振る* 　2～5 攻　撃 　6～8 退去する 　9～12 親しく振る舞う 6～12 親しく振る舞う
12	直ちに親しくなる。

*1ないしそれ以上のラウンドを待ち、キャラクターの行動、話し手のカリスマ、他の状況を考慮に入れて再びダイスを振る。

●キャラクターの行動

キャラクターの行動がモンスターの反応に影響を与えるかもしれない。キャラクターは話しかけ（取引）てもいいし、その生物がPCの言語を解さないのなら、手ぶりで話してもよい。DMの、モンスターの反応決定のダイスの目は、キャラクターの行動による修正を受ける事もある。キャラクターの行動による修正は−2～+2の範囲である。

●カリスマの影響

遭遇したモンスター、NPCがプレイヤーの言う事を理解できる場合、キャラクターの行動による修正に加えて、話し手のカリスマ値が影響を与える。

例：グループはバグベアーと出会い、仲良くする事にした。プレイヤーの一人は「僕は一般語で話しかける。カリスマに+2の修正がある」(カリスマ18により) と言い、また他のプレイヤーは「僕はゴブリン語で話してみる。だけど−1の修正だ」(カリスマ6の為) と言う。モンスターが一般語を理解すれば、次の反応決定に+2できるが、バグベアー語とゴブリン語しか知らず、修正は−1を適用する。

●取引

行動がはっきりしないモンスターは話しかけるか、取引を申し出るかもしれない。パーティが、何らかの手段（言語、手ぶり）で意思疎通ができるなら、そのモンスターは何らかの協定を作る事を提案してくれるかもしれない。例えば、モンスターはグループを恐れ、立ち去る事の代償として何かの提供を申し出るかもしれない！　そしてその友情の見返りとして、もし空腹なモンスターならば食糧を欲しがるであろう（空腹な動物は明らかに空腹であるが、キャラクターを攻撃する意思のない時は舌なめずりをするかもしれない)。より知性のあるモンスターは、キャラクターが何かくれないと攻撃する、と脅してわいろを強要するであろう。この申し出について論じる過程を〝取引〟と呼ぶ。カオティックなモンスターは必ずしも約束を守る必要はない！　悪は信用できるものではない。ゲームには、多くの悪いモンスターが存在して当然である。ニュートラルの性格のモンスターは普通、その言葉を守る。特に、その約束を破る事が何らかのリスクを伴う場合、この性格のモンスターは、自身にとって最も有利な事を行う。他の性格に比べ、普通の性格のモンスターが最も多い。ローフルのモンスターは常に約束を守り、その言葉は書類同様、破られる事はない。しかし、正義のモンスターは極めて少ない。反応は、戦う以上にゲームを面白くする。注意深く考え、良いDMは全員が楽しみ、発生した状況に挑めるようにする。死を希望するモンスターはいるはずもなく、グループがどう猛に見せるか、振る舞うかすれば、多くの生物は恐れをなして逃げるか、降伏を強いられるだろう。しかし、大きくてタフなモンスターは、恐らく簡単には恐れまい。君は色々な動物と、他のニュートラルのモンスターの反応と振る舞いに関する情報を図書館で得られるだろう。

モンスターの命中判定表

モンスターの	目標アーマークラス													
ヒットダイス	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	−1	−2	−3	−4
～1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
1～2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
2～3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
3～4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

戦　闘：

戦闘時にモンスターの操作をする事は、普通、プレイヤーキャラクターを操作する事よりもたやすい。命中判定と損害判定がモンスターとキャラクターについて同じ方法で行われる。しかしながら、モンスターの命中判定表は異なっている。一般に、モンスターが大きく強力なほど、目標への命中は容易となる。

モンスターの攻撃に際し、必要となる命中数値を求める為には、モンスターのヒットダイスを上記の表で見つける。ヒットダイスの横の列が、そのモンスターの命中判定表となる。これは〝モンスター命中判定表〞の一部である。表全体は本書の末尾にある。

セーヴィングスロー（ST）：

キャラクターがモンスターに対して魔法の呪文をかける場合、そのキャラクターと同様、そのモンスターもこれを回避するチャンスを持つ。モンスターのセーヴィングスローの種類は、対毒・デスレイ、対ワンドといった具合に、キャラクターと同じである。

モンスターのST値はキャラクターのST値に等しい。モンスターの説明には、〝扱い〞のところにキャラクタークラスとレベルが書いてある。これがモンスターの使うST値となる。キャラクターのST判定値は本書の末尾に載っている。

一般に、モンスターは彼らに最も似たキャラクターのST値を使う。賢くない生物は、彼らのヒットダイスの半分のレベルのファイターとしてST判定を行う。

例：ゴブリンの説明には、扱い：一般人、とある。ゴブリンのST値を調べる為には、セーヴィングスロー表（末尾）上でノーマルマンの欄を見ればよい。

ワァーウルフのセーブはファイター4であり、4レベルのファイターとしてST判定を行う。

特殊攻撃：

多くのモンスターはリストに説明されているように、特殊な攻撃を行う。キャラクターは普通、ST値判定に成功する事でこの特殊攻撃を回避できる。以下の説明を注意深く読み、ゲームにおいて特殊攻撃が起こる度に読み直す。

●ブラインドネス（盲目）

基本ゲームでは、〝盲目〞はある種の呪文、行動、インフラビジョンなしに闇の中で戦う結果として起こる。ある種の〝盲目〞は〝視力〞を含まない事に注意せよ！

例えば、コウモリ、大トガリネズミは音によって〝見る〞のであり、クレリックのサイレンス15'Rで〝失明〞する。与えられたルールはただ、「失明した者は移動・攻撃が不可」というだけであるが、DMは望むなら、以下の選択ルールを使ってもよい。

失明した生物は、命中判定に−4の修正を負って攻撃してよく、他の者が失明した生物を攻撃する時は、命中判定に＋4できる。失明した者は必然的に身を守れない為である。また、失明した生物は通常の1/3の速度で動いてよく、案内されるか、導かれた場合、最高で通常の2/3の速度で移動できる。

キャラクターは透明な相手を通常は攻撃できないが、マジックユーザーがデテクトインヴィジブル呪文を行使して、言葉、行動によってキャラクターを導いた場合、上記のガイドラインに沿って失明したとして攻撃を行ってもよい。

●チャーム（魅了）

ある種のモンスターは、キャラクターの頭が混乱し、モンスターを友人だと信じ込むような、魔法をかける事ができる。キャラクターがチャームによる攻撃（例えばハーピイによる）の目標となり、対呪文ST判定に失敗した場合、そのキャラクターは直ちに魅了される（君の最初の冒険において、マジックユーザーバーグルは君のファイターをチャームしたものだ）。チャームされたキャラクターは頭が混乱し、何事にも判断が下せなくなり、いかなる方法をもってしてもそのモンスターを攻撃できず、互いに（性格語その他）理解できると、モンスターの簡単な命令にも従う。チャームされたキャラクターが、モンスターの言葉を理解できなくても、モンスターを害から守ろうとする。チャームされたキャラクターは混乱しているので、精神集中を必要とする呪文の行使、魔法の物品の使用はできない。

チャームしたモンスターが死ぬと、その効果も喪失する（高レベル呪文の「ディスペルマジック」は、モンスターを殺す事なく、〝チャーム〞の効果をのみ破壊する）。

●エネルギードレイン

これは、ST判定の余地がない、大変危険な攻撃である。キャラクターがこのタイプの攻撃（ワイトなどによる）の命中を受けた場合、そのキャラクターは1XPレベルを失ってしまうのだ！

失ったレベルによる特典（耐久度、呪文、その他）も瞬時に失われる。この被害者のXPポイントの合計は、新たな低レベルの中間まで落ちる。

生命力吸収の命中を受けた第1レベルキャラクターは死んでしまう。普通、失った生命力を元に戻す方法はない。キャラクターは以降の冒険により、再びXPポイントを得ていかなければならないのである。

例：2800ポイントを持つ術師（2レベルクレリック）がワイトを見かけ、それを攻撃しようとして前進した。しかし、攻撃は失敗し、彼はワイトの命中を受けた。

術師は直ちに待僧（1レベルクレリック）になってしまい、XPは750ポイントになってしまう。次のラウンドにワイトは再び彼に命中を与え、彼は生命力を吸い取られて死んだ。

D&D® コンパニオンセットでは、高レベルクレリック呪文で、失ったレベルを取り戻す事ができる。

●パラライズ（麻痺）

この効果は、キャラクターを凝固してしまう。キャラクターが麻痺を伴う攻撃の命中を受け、対麻痺のST判定に失敗した場合、何もできなくなる。キャラクターは死んだ訳ではない。幾ら麻痺しても死に至る事はない。

麻痺したキャラクターは生きていて、周囲の状況が分かるにもかかわらず、麻痺が終るまで必要とする一切の行動（会話・呪文の行使を含む）ができない。

麻痺した生物に対する総ての攻撃は自動的に命中し、損害判定のみが必要となる。

麻痺そのものは永久ではなく、2～8ターン（モンスターの説明にこれと異なる数値がない限り）で終わる。クレリック呪文の「傷を治す」は麻痺を取り除くのに使えるが、同時に負傷を治す事はできない。

●毒（ポイゾン）

毒は総てのキャラクターにとって危険である。キャラクターが蛇などによる毒性の攻撃の命中

を受けて、対毒ST判定に失敗した場合、そのキャラクターは死ぬ。
（D&D®エキスパートルールでは、毒は魔法の呪文でいやされる）

●毒によるダメージ（選択ルール）
毒による〝自動的な死〟は、著しくゲームの興をそぐ為、DMはこれを毒による何ポイントかの耐久度の喪失に置き換えてもよい。対毒ST判定の失敗はダメージによる死をもたらす可能性もあるが、あまり起こる事でもないので、ゲームは続けられるだろう。モンスターのヒットダイスにつき1~4ポイント、という標準的ダメージシステムをお勧めする。

モンスターに関する説明内容：

以降のページは、モンスター達の説明であり、彼らの振る舞い等について触れてある。各説明の上には、〝統計〟と呼ばれる数値のリストがあり、これは同じ順番に並んでいる。

●名　称
モンスターの名称の後に印（＊）がある場合、そのモンスターに命中を与えるには魔法の武器、特殊な武器が必要な事を表す。こういったモンスターは低レベルキャラクターにはとても危険であり、DMはその扱いに注意を要する。

●アーマークラス
この数値はモンスターの皮膚の堅さ、スピード、デクスタリティ、着用している（かもしれない）ヨロイ等によって決まる。DMは特殊な情況によりこれを修正してよい。例えばホブゴブリンは普通、AC6（恐らくレザーアーマーを着ている）だが、何らかの方法でプレートメールを見つけ、これを着用したとするとAC2になる。

●ヒットダイス
これは、モンスターの耐久度を決定する為に8面体ダイスを振る回数である。前述のヒットダイスに関するルールを読み、理解しておく。ヒットダイスの横に印（＊）がある場合、モンスターは特殊能力（説明されている）を持ち、特殊能力1つごとに＊印が1ついている。特殊能力も、後述に説明があるように、そのモンスターを倒した時に得るXP値に影響する。

●移　動
モンスターの移動速度である。最初の数字は1ターン（10分）におけるモンスターの移動距離、2番目の数字は1ラウンドにおけるものである。ある種のモンスターは2つの移動速度を持つ。最初は、歩行時のもの、次は特殊な行動（泳ぐ、飛ぶ、登る）時のものである。

●攻　撃
モンスターが1ラウンドに行う攻撃のタイプとその数。

●ダメージ
モンスターが目標に命中した時に与えるダメージ。モンスターが1ラウンドに複数の攻撃を行える時は、攻撃とダメージは同じ順に書かれている。〝武器による〟はモンスターが常に武器を使って攻撃する事を表し、ダメージも武器の種類による。

●出現数
最初の数はモンスターがダンジョン内で通常発見されるものである。これが〝0〟だとその生物は通常ダンジョン内にいない。かっこ内の数は野外で発見される例であるが、通常野外のねぐらでは、この数が5倍されるのが適当である。これが〝0〟だとそのモンスターは普通ダンジョン外にはいない。モンスターが、そのレベル（ヒットダイス）と異なるダンジョンレベルにいる場合、出現数は前述の〝モンスターの数〟のルールに基づいて修正されるべきである。

●セーヴ（Save）
モンスターのST値はキャラクターのそれに等しい。巻末のセーヴィングスロー表を見よ。

●士　気（モラル）
モンスターの士気値。士気（前述）は選択ルールであり、モンスターの対戦闘の意志の程度を表す。

●宝物のタイプ
モンスターの守っている宝物を調べるには、記載されている文字を後述の宝物のタイプ表と比べる。この表の使い方もそのページにある、〝Nil〟は宝物なしを表す。文字がかっこ内にある場合、それはモンスターが身に着けている宝物である。字が2つある場合、最初の字（かっこ付）はモンスターが身に着けている宝で、2番目はそのすみかにあるものである。かっこがない場合、そのモンスターは宝物を身に着けていない。

●性　格（アライメント）
モンスターは正しい心を持っているか、普通か、もしくはそれが邪悪かもしれない。ゲームに慣れているDMは常にこれに注意する。賢いモンスターだけが、性格語を話す事ができる。

●XP値
そのモンスター1匹を倒した時に得られるXPポイント。DMは、状況の困難さに応じてこれを上げてよい。

●説　明
一般の特徴（修正に関する）が、特殊能力、振る舞いと共に書かれている。モンスターのすみかは〝ねぐら（lair）〟と呼ばれ、ダンジョン内か、野外の秘密の場所にあり、必死でここを守ろうとする。

モンスターリスト

いわゆる一般動物の通常型、大型についてはエープ、バブーン、バット、ベアー、ボアー、キャット、フェレット、ラット、シリュー、ウルフを参照せよ。

●ジャイアントアント(Ant, Giant, 巨大アリ)

アーマークラス:3
ヒットダイス:4*
移　　　動:[illegible] (60')
攻　　　撃:1
ダ メ ー ジ:2~12
出　現　数:2~8 (4~24)
セ　ー　ブ:ファイター2
士　　　気:7 (以下参照)
宝物のタイプ:U (以下参照)
性　　　格:ニュートラル
X　P　値:125

ジャイアントアントは6フィート(2m)程度の大きさの[illegible]である。雑食性で、彼らの通路に[illegible]食べる事ができるものならば何でも食べてしまう(反応表は不要)。

一旦戦闘になれば、彼らは死ぬまで戦う。たとえ相手を攻撃するのに火をかいくぐる事があってもである。ねぐらは普通4~24匹で守られる。ジャイアントアントは金を掘り出すという[illegible]、ねぐらには30%の確率で1,000~[illegible]の金塊が存在する。

●ホワイトエープ (Ape, White)

アーマークラス:6
ヒットダイス:4
移　　　動:120' (40')
攻　　　撃:[illegible]2
ダ メ ー ジ:1~4/1~4
出　現　数:1~6 (2~8)
セ　ー　ブ:ファイター2
士　　　気:7
宝物のタイプ:Nil
性　　　格:ニュートラル
X　P　値:75

ホワイトエープは、長年洞窟に棲んでいる為に体毛が退色している。夜行性、かつ草食性で、夜になると果物、野菜を探し回る。もし生物がねぐらに近づけば、彼らは警告を発するが、無視されると攻撃する。彼らは1ラウンドに石を一つ投げる事ができ、1~6のダメージを与える。白猿は、あまり賢くない、しばしば洞窟人に飼われている事もある。

●ロックバブーン (イワヒヒ, Baboon, Rock)

アーマークラス:6
ヒットダイス:2
移　　　動:120' (40')
攻　　　撃:根棒1/かむ1
ダ メ ー ジ:1~6/1~3
出　現　数:2~12 (5~30)
セ　ー　ブ:ファイター2
士　　　気:8
宝物のタイプ:U
性　　　格:ニュートラル
X　P　値:20

ロックバブーンは普通のヒヒよりも大きく、数段賢い。雑食性ではあるが、肉を好む。彼らは道具も武器も使わないが、骨や枝を根棒として使う。岩ヒヒは群れを作っており、各群は強力なオスに率いられる。彼らはどう猛で性質も悪い。正確な言語は使わないが、簡単な金切り声で会話する。

●バンデット (Bandit)

アーマークラス:6
ヒットダイス:1
移　　　動:30'
攻　　　撃:武器1
ダ メ ー ジ:武器による
出　現　数:1~8 (3~30)
セ　ー　ブ:シーフ1
士　　　気:8
宝物のタイプ:(U) A
性　　　格:カオティックかニュートラル
X　P　値:10

バンデットは、強奪の為に集まったNPCシーフであり、普通の人間のように行動して狙った獲物の不意を打つ。宝物のタイプAはバンデットの野外のねぐらで発見される。

バンデットは彼らよりも1レベル以上高いNPCの頭を持つ。

●バット (コウモリ、Bat)

	ノーマル	ジャイアント
アーマークラス:	6	6
ヒットダイス:	1/4 (1hp)	2
移動:	9' (3')	30' (10')
飛行:	120' (40')	180' (60')
攻撃:	混乱	かむ1
ダメージ:	Nil	1~4
セーブ:	ノーマルマン	ファイター1
士気:	6	8
宝物のタイプ:	Nil	Nil
性格:	ニュートラル	ニュートラル
XP値:	5	20
出現数:	1~100 (1~100)	1~10 (1~10)

コウモリは夜行性で、空を飛び昆虫類を食べる。しばしば洞窟、廃屋などに棲息し、音響位置測定能力(音波とその反響で物体の位置を知る、一種のレーダー)で目標に飛んでいく。とても弱い視力しか持たない為、視力に影響を与える呪文(ライト)はコウモリには効果がない。しかし、「サイレンス15'R」の呪文はコウモリの"視力"を奪う。

普通のコウモリ――これは人を攻撃しないが、その頭の周りを飛び回って人を混乱させる事がある。1人のキャラクターを混乱させるには最低10匹のコウモリが必要である。混乱したキャラクターは命中判定とST判定に−2の修正を受け、呪文が使えない。

普通のコウモリは何かに支配されるか、呼び寄せられるかしない限り、毎ラウンド士気チェックを要する。

巨大コウモリ――巨大コウモリは肉食で、非常に空腹な時はグループを襲う事もある。出現した総ての巨大コウモリは5%の確率で大吸血コウモリ(XP値25)の可能性がある。

吸血コウモリにかまれると対パラライズST判定を行わねばならない。これに失敗すると意識を1~10ラウンドの間失ってしまい、この間、吸

Monsters

血コウモリは毎ラウンド血を吸い続ける 毎ラウンド1～4ポイントのダメージ。このように血を吸われて死んだ者はその後対呪文ST判定を行い、これに失敗すると死後24時間後にアンデット生物になってしまう。

●ベア（クマ、Bear）

クマは総ての冒険者達によく知られている。1人の目標をあるラウンドに両方の爪で捕らえた場合、クマはその目標を持ち上げ、同じラウンドで2～16ポイントの追加ダメージを与える。

ブラックベア――ブラックベアは黒い毛皮を持ち、身の丈6フィート（1.8m）である。雑食だが、木の実や根菜を好む。追い詰められ、逃げられない時を除き、普通は攻撃してこない。

成長したブラックベアは子熊を守る為に死ぬまで戦う。また、彼らは植物をあさりにキャンプを襲う事で有名である。新鮮な色、甘い物を特に好む。

グリズリーベア――グリズリーベアは先が銀色の茶の毛か、赤みがかった茶色の毛を持ち、身長ほぼ9フィート（2.7m）。肉を好み、攻撃性はクロクマに数倍する。地域性はないが、一般に山岳、森林に棲む。

ポーラーベア――ポーラーベアは白い毛を持ち、11フィート（3.3m）の身長であり、寒い地方に棲む。普通、魚を食べるが、時として冒険者を襲う。この巨大な熊は水泳が上手で、大きな足の為、雪上を沈まずに歩ける。

ケーブベア――ケーブベアは、洞窟、秘境に棲む巨大な灰色熊で、身長は15フィート（4.5m）にも達する。クマの中では最もどう猛であり、雑食性であるが鮮肉を好む。視力は弱いが、嗅覚は鋭く、一旦、血の跡を見つけると、それを食い殺すまでその跡を追い続ける。

	ブラック (Black)	グリズリー (Grizzly)	ポーラー (Polor)	ケーブ (Cave)
アーマークラス：	6	8	6	5
ヒットダイス：	4*	5*	6*	7*
移　　動：	120'（40'）	120'（40'）	120'（40'）	120'（40'）
攻　　撃：	爪2/かむ1	爪2/かむ1	爪2/かむ1	爪2/かむ1
ダメージ：	1～3/1～3/1～6	1～4/1～4/1～8	1～6/1～6/1～10	2～8/2～8/2～12
出　現　数：	1～4（1～4）	•1（1～4）	1（1～2）	1～2（1～2）
セ　ー　ブ：	ファイター2	ファイター3	ファイター3	ファイター4
士　　気：	7	10	8	9
宝物のタイプ：	U	U	U	V
性　　格：	ニュートラル	ニュートラル	ニュートラル	ニュートラル
X　P　値：	125	300	500	850

●ジャイアントビートル（Beetle, Giant）

	ファイヤービートル (Fire)	オイルビートル (Oil)	タイガービートル (Tiger)
アーマークラス：	4	4	3
ヒットダイス：	1+2	2*	3+1
移　　動：	120'（40'）	120'（40'）	150'（50'）
攻　　撃：	かむ1	かむ1/特殊	かむ1
ダメージ：	2～8	1～6+特殊	2～12
出　現　数：	1～8（2～12）	1～8（2～12）	1～6（2～8）
セ　ー　ブ：	ファイター1	ファイター1	ファイター2
士　　気：	7	8	9
宝物のタイプ：	Nil	Nil	U
性　　格：	ニュートラル	ニュートラル	ニュートラル
X　P　値：	15	25	50

ファイアビートル――ファイヤービートルは2.5フィート（約75cm）の大カブト虫で、時々穴を掘って地下に棲んでいるのが見つかる。夜行性だが、地下ではいつも活発に行動している。両眼の上と腹の下に発光腺があり、直径10フィートの光を放っている。この発光腺はファイヤービートルが死ぬか、その本体から切り取るかしても1～6日間光り続ける。

オイルビートル――オイルビートルは3フィート（約90cm）の大カブトで、時々穴を掘って地下に棲んでいる。攻撃されると、その内の1人に油っぽい液体を吹きかける（飛び道具の命中判定が必要である。距離は5フィート）。

この液を受けた者は痛みを伴う水ぶくれができ、以降の攻撃の事故の命中判定において－2の修正を受ける。この水ぶくれはキュアライトワンズの呪文を受けるか、24時間が経過するまで続く。

ただし、「傷を治す」呪文はこの水ぶくれの治療と同時にダメージを回復できない。オイルビートルはまた、大あご（角のあるあご）でも攻撃する。

タイガービートル――タイガービートルは4フィート（1.2m）長の大カブト虫で虎の皮のようなしまの入った甲殻を持つ。肉食性ブラバー蠅を常食とする。また、冒険者を攻撃して食べる事で知られている。その強力な大アゴで獲物をかみ砕くのである。

●ジャイアントビー（Bee, Giant, 巨大バチ）

アーマークラス：7
ヒットダイス：1/2（1～4hp）
移　　動：150'（50'）
攻　　撃：刺す1
ダメージ：1～3+特殊
出　現　数：1～6（5～30）
セ　ー　ブ：ファイター1

士　　　　　気：9
宝物のタイプ：以下参照
性　　　　　格：ニュートラル
ＸＰ値：6

巨大バチは1フィート(約30cm)ほどの大きさのハチで、攻撃的な性格を持っている。彼らはしばしば他の生物を見かけるやすぐに攻撃し、彼らの地下の巣から30フィート以内の生物を総て攻撃する。巨大バチの攻撃が目標に命中した場合、そのハチは死んでしまうが、刺された生物は対毒ST判定を行わねばならず、これに失敗すると死んでしまう。

生物に刺さった針は、1ラウンドかけて引き抜かない限り、毎ラウンド1ポイントのダメージを与える。最低10匹の働きバチが女王や巣の側にいて、その内の少なくとも4匹は各々ヒットダイス1を持っている。女王バチはヒットダイス2であり、死なずに何度でも獲物を刺す事ができる。巨大バチは魔法の蜜を作る。巣の中にできた蜜2パイント(約1*l*)を食べた場合、その蜜は回復薬として働き、1～4ポイントのダメージを回復させる。

●バーサーカー (Berserker)

アーマークラス：7
ヒットダイス：1+1*
移　　　　　動：120'(40')
攻　　　　　撃：武器1
ダ　メ　ー　ジ：武器による
出　　現　　数：1～6 (3～30)
セ　　ー　　ブ：ファイター1
士　　　　　気：12
宝物のタイプ：(P+Q)B
性　　　　　格：ニュートラル
ＸＰ値：19

狂戦士は戦闘において狂人と化すファイターである。彼らの反応は普通に判定するが、一旦戦闘が始まると、彼らは死ぬまで戦う。しばしば盲目的な激怒の為に仲間を攻撃する事すらある。狂戦士が人間か人間型生物(コボルド・ドラゴン・オークなど)と戦う時は、このどう猛性故に命中判定に+2の特典を受ける。彼等は決して後退しないし、降参もしないし、また、捕虜を取る事もしない。

●ボア (イノシシ, Boar)

アーマークラス：7
ヒットダイス：3
移　　　　　動：90'(30')
攻　　　　　撃：牙1
ダ　メ　ー　ジ：2～8
出　　現　　数：1～6 (2～6)
セ　　ー　　ブ：ファイター2
士　　　　　気：9
宝物のタイプ：Nil
性　　　　　格：ニュートラル
ＸＰ値：35

野性イノシシは一般に森林地帯を好むが、どこでも見かけられる。雑食性で、怒らせると非常に攻撃的である。

●バグベアー (Bugbear)

アーマークラス：5
ヒットダイス：3+1
移　　　　　動：90'(30')
ダ　メ　ー　ジ：武器による+1
出　　現　　数：2～8 (5～20)
セ　　ー　　ブ：ファイター3
士　　　　　気：9
宝物のタイプ：(P+Q)B
性　　　　　格：カオティック
ＸＰ値：75

バグベアーは巨大な毛むくじゃらのゴブリンである。彼等は体の大きさと不器用な歩き方の割に動きは機敏で、可能な時は不意打ちをする。その忍び寄る能力故に1d6の1～3で獲物の不意を打つ。また、武器を使う時は、その怪力故に命中および損害判定に+1する。

●キャリオンクロウラー (Carrion Crawler)

アーマークラス：7
ヒットダイス：3+1*
移　　　　　動：120'(40')
攻　　　　　撃：触手8
ダ　メ　ー　ジ：麻　痺
出　　現　　数：1～4 (0)
セ　　ー　　ブ：ファイター2
士　　　　　気：9
宝物のタイプ：B
性　　　　　格：ニュートラル
ＸＰ値：75

この腐肉を食べるモンスターは全長9フィート(2.7m)、高さ3フィート(1m)で、多くの足を持つながむしである。

床・壁・天井を自在に歩ける。その小さな口は長さ2フィート(約60cm)の8本の触手に囲まれており、この触手が命中すると目標は対麻痺ST判定に成功しない限り、麻痺してしまう。この触手は実際には何のダメージも与えないが、麻痺した目標はキャリオンクロウラーに3ターンの間食べられてしまう。この麻痺は2～8ターンで回復する。ダンジョン外では出現しない。

●キャット (ネコ, Cat, Great)

大ネコ類は通常警戒的で、空腹か、罠にかけられて退路がない時を除いて戦闘を避ける。おっとりして楽しげなその外見にもかかわらず、戦いになると立ちどころに狂悪な相手となる。彼らはしばしば一種類の食物だけを好む性質を持ち、そのタイプの生物を狩る。

大ネコ類はまれに洞窟の奥深くに入り込む事があるが、普通はすぐに外界にへの退路を求める。また、臆病であるにもかかわらず、彼らはとても好奇心が強く、グループについてくる事もある。彼らは、逃げた獲物は常に追いかける。

マウンテンライオン――この黄かっ色の毛を持つ種族はその大半が山岳地帯に棲むが、森や砂漠にも棲息する。彼らは他のどの大ネコ類よりも奥深くダンジョン内に入り込んでいく。

パンサーヒョウ――パンサーヒョウは草原、開けた灌木地帯に見つけられる。また、彼らは非常に素早く、短距離なら、ほとんどの相手よ

	マウンテンライオン (Mountain Lion)	パンサー (Panther)	ライオン (Lion)
アーマークラス：	6	4	6
ヒットダイス：	3+2	4	5
移　　　動：	150'(50')	210'(70')	150'(50')
攻　　　撃：	爪2/かむ1	爪2/かむ1	爪2/かむ1
ダメージ：	1-3/1-3/1-6	1-4/1-4/1-8	2-5/2-5/1-10
出 現 数：	1～4 (1～4)	1～2 (1～6)	1～4 (1～8)
セ ー ブ：	ファイター2	ファイター2	ファイター3
士　　　気：	8	8	9
宝物のタイプ：	U	U	U
性　　　格：	ニュートラル	ニュートラル	ニュートラル
ＸＰ値：	50	75	175

	トラ (Tiger)	サーベルタイガー (Saber-tooth Tiger)
アーマークラス：	6	6
ヒットダイス：	6	8
移動：	150'（50'）	150'（50'）
攻撃：	爪2/かむ1	爪2/かむ1
ダメージ：	1−6/1−6/2−12	1−8/1−8/2−16
出現数：	1（1～3）	1～4（1～4）
セーブ：	ファイター3	ファイター4
士気：	9	10
宝物のタイプ：	U	V
性格：	ニュートラル	ニュートラル
XP値：	275	650

り速く走る事ができる。

ライオン――ライオンは一般に温暖な気候に棲み、砂漠の近くのサバンナ、草原帯に多い。普通、集団で狩りをする。

トラ――トラは一般の大ネコ類の中では最も大きい部類で、涼しい気候を好む。彼らはしま模様の体がカモフラージュに適する為、狩りに有利な森林を好む。森林地帯では1d6の1～4で獲物の不意打ちに成功する。

サーベルタイガー――サーベルタイガーは大ネコ類の中で最大最強、最もどう猛である。巨大なキバを持っており、これが名の由来である。幸運な事にサーベルタイガーは未開地帯以外ではほとんど絶滅している。

●ジャイアントセンティピーデ(大ムカデ, Centipede Giant)

アーマークラス	9
ヒットダイス	2/1（1～4hp）
移動	60'（20'）
攻撃	かむ1
ダメージ	毒
出現数	2～8（1～8）
セーブ	一般人
士気	8
宝物のタイプ	Nil（なし）
性格	ニュートラル
XP値	6

大ムカデは多くの足を持つ長さ約30cmのながむしであり、暗く湿った場所を好む。これにかまれても何のダメージも受けないが、かまれた者は対毒ST判定を成功させないと、10日間熱病に苦しまされる。ST判定に失敗したキャラクターは半分の速度で移動を行い、それ以外の肉体的行動は取れない。

ドッペルガンガー（Doppleganger）

アーマークラス	5
ヒットダイス	4*
移動	90'（30'）
攻撃	1
ダメージ	1−12
出現数	1～6（1～6）
セーブ	ファイター8
士気	8
宝物のタイプ	（Q+R+S）E
性格	カオティック
XP値	125

この、形を変える事のできる人間大の生物は、知性が高く、邪悪である。ドッペルガンガーは、意識して見た人間形生物(身長7フィート＝約2.1mまで）の正確な姿に変身する事ができる。

一度、ある人の姿を真似たら、ドッペルガンガーはその人を攻撃する。彼らの好むトリックは、グループに気づかれないように何らかの方法で本来の人物を殺し、後はその人物になりきり、しばしば他の相手と戦闘中のグループの他の人を不意打ち攻撃する事である。スリープ、チャーム等の呪文はドッペルガンガーに対して効果を持たず、彼らはその高度な魔法的性質故に総てのST判定をファイター8として行う。殺されるとドッペルガンガーはその本来の姿に戻る。

●ドラゴン（Dragon）

ドラゴンは古い種族で、翼を持った巨大なトカゲである。人のほとんど来ない人里離れた場所に一匹で棲むのを好む。うろこ状の皮膚の色から、ドラゴンは6種類に区別されるが、非常に多くの共通点を持っている。彼らは皆、卵から産まれ、肉食性であり、息（ブレス）の武器を持ち、宝物に大きな愛着を示し、自身の命を守る為ならばどんな事（降伏も含めて）でもする。ドラゴンブレス、宝物、降伏（ドラゴンを服従させる）については以下で説明されている。

多くのドラゴンは何百年も何千年も生きている。この長い歴史故に、ドラゴンは彼らよりも若い種族（人など）を軽視する傾向がある。悪いドラゴンは人を捕まえる事もあるが、普通はすぐに殺して食べてしまう。

普通のドラゴンはグループを攻撃するかもしれないし、完全に無視するかもしれない。しかし、正義のドラゴンはグループを助けてくれるかもしれない。ただしキャラクターにそれだけの価値があればだが。ドラゴンの役割をする時には、DMは以下の事を心に留めておくべきである。

すなわち、そのプライド故に、空腹のドラゴンでさえも少し間をおいて相手のへつらいに耳を傾けるという事である（誰もドラゴンを攻撃せず、ドラゴンが話し相手の言葉を理解できればの話）。

ドラゴンは非常に強力なモンスターであり、低レベルのキャラクターと遭遇した時は、注意深く扱わねばならない。キャラクターが4レベル以上に達するまでは、若く、小さなドラゴンだけを使う事を勧める。

ドラゴンブレス――総てのドラゴンは、爪と牙による攻撃に加え、〝ドラゴンブレス〟なる特殊攻撃を行える。どんなドラゴンもその武器を日に3回まで使える。ドラゴンの最初の攻撃は、常に〝ドラゴンブレス〟をもって行う。この〝ドラゴンブレス〟によるダメージはドラゴンの耐久度に等しい！

よってドラゴンの耐久度が減少すれば、息によるダメージはそれに伴って減少する。最初の〝ドラゴンブレス〟による攻撃の後はドラゴンは爪と牙による攻撃に切り替えるかもしれない。1d6して判定する。

1−3：ドラゴンはその爪と牙を使って攻撃する。

4−6：ドラゴンは再び〝ドラゴンブレス〟を使う。

ブレスのタイプ――〝ドラゴンブレス〟は放射線状（コーン）、直線、雲状、の3つの形のいずれかを取る。放射線状の息は、ドラゴンの口（幅2フィート）から吹き出され、その最大射程に達する時には、幅30フィートになっている。例えば、ホワイトドラゴンの息の有効範囲は長

さ80フィート、末端で30フィートの幅となる放射線状である。

直線状の息はドラゴンの口から吹き出され、目標に向かって真っすぐに伸びてゆく。ドラゴンの口の幅は2フィートであるが、直線状の息の幅は5フィートである。

雲状の息は、50フィート×40フィート、高さ20フィートの雲を形成する。この雲は目標の真正面に吹き付けられる。

セーヴィングスロー——ドラゴンブレスの範囲内にいる各生物はST判定をしなければならない。これは常に対〝ドラゴンブレス〟ST判定であり、息が他のタイプのものに似ていても、常にこれを使う。

このST判定に成功すると、息による通常のダメージの1/2を受けるだけで済む。ドラゴンは彼らの息のタイプと同様のタイプの攻撃による影響を全く受けず、彼等の息のタイプと同じタイプの攻撃によるST判定は常に成功する。

例： レッドドラゴンは燃える油によって何のダメージも受けず(普通無視する)、ファイヤーボールのような火の呪文からは、常に半分のダメージしか受けない。

会話——ドラゴンは知性が高く、何匹かのドラゴンはドラゴン語と一般語を話す事ができる。〝会話のチャンス〟の下に書かれている数字はドラゴンと会話のできるパーセンテージ（d%）である。会話のできるドラゴンは、マジックユーザー用呪文を使う事もできる。

呪文の数とそのレベル—例えば、〝333〟はドラゴンが第1レベル呪文3つ、第2レベル呪文3つ、第3レベル呪文3つを使える事を表す。そしてこれらの呪文は無作為に選択される。

睡眠中のドラゴン——〝寝ているチャンス〟の下の数字はグループが地面でドラゴンと遭遇した時の確率（d%）である（飛行中の竜は決して眠らない)。d%のダイスの目がこの数字より高い時は、ドラゴンは寝ていない（寝たふりをしているかもしれないが！）事になる。

ドラゴンが寝ている場合、起きるまでの1ラウンド間、攻撃できる。(総ての命中判定に+2)。2ラウンドめ以降は目を覚まし、戦闘は通常に解決される。

ドラゴンを服従させる——キャラクターがドラゴンと遭遇する度に、ドラゴンを殺す代わりにそれを服従させる試みを行うことにしてもよい。ドラゴンを服従させるには、総ての攻撃は〝剣の峰（峰打ち)〟で行わねばならず、飛び道具、呪文等は使えない。攻撃とダメージは通常通り解決されるが、この〝服従ダメージ〟は実際のダメージではない

ドラゴンはその耐久度が0以下になるまで戦い続けるが、一旦〝服従ダメージ〟によって耐久度が0になると、そのドラゴンは降参する。

〝服従ダメージ〟による損害はドラゴンの〝ドラゴンブレス〟には影響しない。ドラゴンは、〝攻撃者がその気になれば自分を殺していた〟と悟れば降参する。敵の勝利を認め、命を助け

	ホワイトドラゴン (White)	ブラックドラゴン (Black)	グリーンドラゴン (Green)
アーマークラス：	3	2	1
ヒットダイス：	6**	7**	8**
移動：	90′（30′）	90′（30′）	90′（30′）
飛行：	240′（80′）	240′（80′）	240′（80′）
攻撃：	爪2/かむ1	爪2/かむ1	爪2/かむ1
ダメージ：	1—4/1—4/2—16	2—5/2—5/2—20	1—6/1—6/3—24
出現数：	1～4（1～4）	1～4（1～4）	1～4（1～4）
セーブ：	ファイター—6	ファイター—7	ファイター—8
士気：	7	8	9
宝物のタイプ：	H	H	H
性格：	ニュートラル	カオティック	カオティック
XP値：	750	1250	1750

	ブルードラゴン (Blue)	レッドドラゴン (Red)	ゴールドドラゴン (Gold)
アーマークラス：	0	−1	−2
ヒットダイス：	9**	10**	11**
移動：	90′（30′）	90′（30′）	90′（30′）
飛行：	240′（80′）	240′（80′）	240′（80′）
攻撃：	爪2/かむ1	爪2/かむ1	爪2/かむ1
ダメージ：	2—7/2—7/3—30	1—8/1—8/4—32	2—8/2—8/6/36
出現数：	1～4（1～4）	1～4（1～4）	1～4（1～4）
セーブ：	ファイター—9	ファイター—10	ファイター—11
士気：	9	10	10
宝物のタイプ：	H	H	H
性格：	ニュートラル	カオティック	ローフル
XP値：	2300	2300	2700

タイプ	生息地	ブレスのタイプ	射程（距離×幅）
ホワイト	寒冷地	冷凍	80′×30′
ブラック	沼地・湿地	酸	60′×5′
グリーン	ジャングル・森林	塩素ガス	50′×40′
ブルー	砂漠・草原	電撃	100′×5′
レッド	山・丘陵	火	90′×30′
ゴールド	どこでも	火／ガス	90′×30′／50′×40′

タイプ	息の形	会話のチャンス	寝ているチャンス	呪文のレベルとその数 1	2	3
ホワイト	コーン状	10%	50%	3	—	—
ブラック	直線状	20%	40%	4	—	—
グリーン	雲状	30%	30%	3	3	—
ブルー	直線状	40%	20%	4	4	—
レッド	コーン状	50%	10%	3	3	3
ゴールド	コーン/雲状	100%	5%	4	4	4

てくれるよう乞うのである。
　服従したドラゴンは、グループの行動中に手ごろなチャンス（スキ）があれば、逃走、反撃を企てる。例えば、夜に見張りもつけずに竜を放っておいた時や、ドラゴン一匹だけである場所を守るように命じた時など、これらは"手ごろなチャンス"となる。だから服従したドラゴンは売り払うべきである。
　価格はDMの任意だが、1ヒットポイント（耐久度）につき1000gpを越えてはならない。ドラゴンは、自分を服従させたキャラクターに仕える事を強いられるかもしれない。
　服従したドラゴンが明らかに死へとつながる仕事を命じられた場合、そのドラゴンは逃走を企て、自分を服従させた相手を殺そうとするだろう。

　年　齢――ページの各数値は、各タイプの平均的サイズのドラゴンについてのものである。平均より若いドラゴンはより小柄で、宝物も少ししか持っていない。平均より年を取ったドラゴンはより巨大でより多くの宝物を持っている。よってドラゴンのヒットダイスは、その年齢によって平均ヒットダイス±3の範囲内である。例えば、レッドドラゴンはその年齢によって7～13までのヒットダイスを持ち得る。

　宝　物――若いドラゴンはページのリストに示されている宝物の量の1/4から1/2を持っている。年取ったドラゴンは示された宝物のほぼ2倍までを持ち得る。ドラゴンの宝物は、ドラゴンのねぐらのみ見つかる。このねぐらは、無防備で放置されている事はほとんどなく、容易に発見されるのを防ぐ為、上手に隠されている。

　ゴールドドラゴン――ゴールドドラゴンは常にしゃべり、呪文を使える。彼等はまた、姿を自在に変える事ができ、しばしば人間や動物の形を取る。また、レッドドラゴンのように"ドラゴンブレス"として火を吐く事も、緑竜のように塩素ガスを吐く事もできるが、その使用限度は、あくまで日に3回（6回ではない）である。この息のタイプは情況に応じてDMが選択する。

●ドワーフ（Dowf）

アーマークラス：4
ヒットダイス：1
移　　動：60′（20′）
攻　　撃：武器1
ダメージ：武器による～4
出 現 数：1～6（5～40）
セ ー ブ：ドワーフ1
士　　気：8か10（以下を見よ）
宝物のタイプ：（Q+S）G
性　　格：ローフルかニュートラル
X P 値：10

　ドワーフは、NPCとして出現させる事もできるが、通常は一族として、戦闘中あるいは採鉱の途中としても現れる。20人ごとにリーダーが1人（3～8レベル）いて、彼は魔法の物品を持っている可能性がある。この魔法の品物のタイプを調べる為に、リーダーのレベルに5を掛ける。
　これが魔法の物品を持っている確率（d%）である。魔法の物品の各タイプ（副表）について別にダイスを振る。スクロール、ワンド、スタッフ、魔法などを除く全タイプの宝物についてダイスを振り、（後述の）宝物のルールを読む。
　リーダーが生きていて、彼等と共に戦っている間、ドワーフ達の士気は8ではなく、10である。ドワーフはゴブリンを憎んでおり、普通は視界に入ると攻撃する。

●エルフ（ElF）

アーマークラス：5
ヒットダイス：1*
移　　動：120′（40′）
攻　　撃：武器1
ダメージ：武器による
出 現 数：1～4（2～22）
セ ー ブ：エルフ1
士　　気：8か10（以下を見よ）
宝物のタイプ：（U）A
性　　格：ニュートラル
X P 値：13

　エルフはNPCとしても登場する。各々のエルフは第1レベル呪文1つ（無作為に選ぶ）を持っている。15人以上のエルフのグループが出現した場合、その内一人はリーダー（2～7レベル）である。
　リーダーが持っているかもしれない魔法の物品をチェックする為に、リーダーのレベルに5を掛ける。これが、何らかの魔法の物品を持っている確率（d%）である。魔法の物品の副表各々について、持っているかどうか決める。
　リーダーが生きている間、エルフの士気は8ではなく10である。

●ジャイアントフェレット（Ferret, Giant）

アーマークラス：5
ヒットダイス：1+1
移　　動：150′（50′）
攻　　撃：噛む1
ダメージ：1～8による
出 現 数：1～8（1～12）
セ ー ブ：ファイター1
士　　気：8
宝物のタイプ：Nil
性　　格：ニュートラル
X P 値：15

　大白イタチは身長1m近いイタチのような外観で、地下の大ネズミ狩りをする。また、その目的の為に訓練されている事もある。不運にも、彼らの気性はとても予測できず、彼らの買い主や他の人間をも攻撃する事で知られている。

●ガーゴイル*（Gargoyle）

アーマークラス：5
ヒットダイス：4**
移　　動：90′（30′）
飛　　行：150′（50′）
攻　　撃：爪2／噛む1／角1
ダメージ：1－3/1－3/1－6/1－4
出 現 数：1～6（2～8）
セ ー ブ：ファイター8
士　　気：11
宝物のタイプ：C
性　　格：カオティック
X P 値：175

　ガーゴイルは魔法のモンスターで、魔法か、魔法の武器によってのみ、これを攻撃できる。中世の建築物の絵によると、ガーゴイルは角があり、爪があり、牙があり、翼もある、見るも恐ろしい動物である。
　肌は全く石のように見え、しばしば彫刻と間違われる。ガーゴイルはとてもずる賢いが、少なくとも中くらいの知性は持っている。彼らは接近してくるものほとんど総てを攻撃し、スリープとチャームの呪文は効果がない。
　DMは、キャラクターのパーティーが"少なくとも"1つの魔法の物品の武器を持っている時以外はガーゴイルを登場させるべきではない。

●ゼラチンキューブ（Gelatinous Cube）

アーマークラス：8
ヒットダイス：4*
移　　動：60′（20′）
攻　　撃：1
ダメージ：2～8+特殊
出 現 数：1（0）
セ ー ブ：ファイター2
士　　気：12
宝物のタイプ：（V）
性　　格：ニュートラル

X　　P　　値：125

このモンスターは半透明なゼリー状のものからできていて、普通は10×′10×′10の立方体の形（他の形にもなれるが）をしている。目に見えにくいため、しばしばグループの不意を打つ(1d6の1~4)。このモンスターはダンジョンの廊下と部屋を移動しながら、総ての物質（生物、死体、非生物の類を問わず）をきれいに溶かして、掃除していく。

この時、溶かす事のできないもの（コイン、武器、宝石など）があると拾いあげていく。このモンスターは出会った総ての相手を攻撃する。この攻撃が命中した場合、命中を受けた相手は対麻痺ST判定した目標に対する攻撃は自動的に命中し、損害判定のみが必要となる。この麻痺は普通のタイプで、魔法の治療しない限り、2~8ターン続く。

このモンスターを火や武器で傷つける事は可能であるが、「寒さ」と「電撃」は効果がない。この奇妙なモンスターの巣には1~4匹いて、各々Vタイプの宝物を持っているが、それ以上は普通持たない。

●グール（Ghoul）

アーマークラス：6
ヒットダイス：2**
移　　動：90′（30′）
攻　　撃：爪2/かむ1
ダメージ：1−3/1−3/1−3+特殊
出現数：1~6（2~16）
セーブ：ファイター2
士　　気：9
宝物のタイプ：B
性　　格：カオティック
X　　P　　値：25

グールは"アンデットモンタスター"であり、スリープとチャームの呪文の効果を受けない。彼らは、醜悪で、獣じみた人間であり、総ての生物を攻撃する。グールの攻撃の命中を受けた、彼らより小さな生物（エルフを除く）は対パラライズST判定に失敗すると麻痺してしまう。

一度相手が麻痺するとグールは他の相手を攻撃し、彼ら自身、又は相手が総て麻痺するか、死ぬまで戦闘が続く。この麻痺は普通のタイプで、魔法の治療を受けなければ2~8ターンの間続く。

●ノール（Gnoll）

アーマークラス：5
ヒットダイス：2
移　　動：90′（30′）
攻　　撃：武器1
ダメージ：武器によるH3/1~6
出現数：1~6（3~18）
セーブ：ファイター2
士　　気：8
宝物のタイプ：（P）D
性　　格：カオティック
X　　P　　値：20

ノールは、人間に似たハイエナのような外観で、低い知性を持ち、全タイプの武器を使える。彼等は強い力を持つが、仕事を嫌い、弱い者をいじめ、盗みを好む。そのストレングスにより接近戦において+1の修正がある。ノール20匹毎に1匹のリーダがいて、3ヒットダイスのモンスターとして戦い、16ヒットポイント（耐久度）を持つ。

ノールは、邪悪な魔法使いの力で、ノームとトロルが合体したものだと噂されている。

●ノーム（Gnome）

アーマークラス：5
ヒットダイス：1
移　　動：60′（20′）
攻　　撃：武器1
ダメージ：武器による
出現数：1~8（5~40）
セーブ：ドワーフ1
士　　気：8か10（以下参照）
宝物のタイプ：（P）C
性　　格：ローフルかニュートラル
X　　P　　値：10

ノームはドワーフの親戚にあたり（背丈はドワーフよりも小さい）、長い鼻と豊かなあごひげを持つ人間型生物である。よく発達したインフラビジョンを持ち、90フィートの範囲を持つ。彼等は、普通低地帯の穴ぐらに住み、鍛冶技術と採鉱に優れた手腕がある。

金と宝石の類に愛着を示し、それを得る為に悪事を働く事もある。彼らはあらゆる種類の機械を好み、武器としては石弓か戦闘用ハンマーを愛用する。性質は概ねドワーフのそれに等しいが、貴重な金を盗むゴブリン、コボルドとは戦争中であり、特にコボルドを見かけるとすぐに攻撃する。

ノーム20人の内1人は、2ヒットダイス、ヒットポイント11を持つリーダーである。ノームのすみかには、一族の長(ヒットダイス4、ヒットポイント18、損害判定のダイスに+1)と1~6人のボディガード(ヒットダイス3、ヒットポイント10~13）がいる。一族の長か、リーダーが共に行動している間、彼等の士気は8から10に上昇する。高いSTの為ダメージに+1の修正を受ける。

●ゴブリン（Goblin）

アーマークラス：6
ヒットダイス：1−1
移　　動：90′（30′）
攻　　撃：武器1
ダメージ：武器による
出現数：2~8（6~60）
セーブ：ノーマルマン
士　　気：7か9（以下参照）
宝物のタイプ：（R）C
性　　格：カオティック
X　　P　　値：5

ゴブリンは、人間に似た種族で、小柄で非常に醜い。皮膚は淡い土色で白亜質の黄色や鉛色のような灰色である。目は赤く、僅かな光でも反射して赤く輝く。ゴブリンは地下に棲み、よく発達した90フィートに及ぶインフラビジョンを持つ。太陽の光が十分にある時は、命中判定に−1のハンデを負う。彼らはドワーフを嫌っており、視界に入るやすぐに攻撃する。ゴブリンと地上で遭遇した場合、20%の確率で4匹に1匹はダイアウルフ（dire wolf）に乗っている。ゴブリンのすみかには、王(ヒットダイス3、耐久度2~12）が棲んでいる。

王とボディガードは太陽光によるハンディを受けない。ゴブリンの王が生きていて、一緒に行動する時、彼らの士気は7から9に上昇する。

●グレイウース（Gray Ooze）

アーマークラス：8
ヒットダイス：3*
移　　動：10′（3′）
攻　　撃：1
ダメージ：2~16
出現数：1~4（1~2）
セーブ：ファイター2
士　　気：12
宝物のタイプ：Nil
性　　格：ニュートラル
X　　P　　値：50

この生物は、一見ぬれた石のように見える恐ろしい液状の生物で、目に見えにくい。

この生物は、むき出しの皮膚に触れると2~16ポイントのダメージを与える強力な酸を分泌する。この酸は通常のヨロイや武器は、僅か1ラウ

ンド、魔法の武器やヨロイでさえ1ターンで溶かしてしまう。最初の命中の後、この泥は相手に付着し、毎ラウンド2～16ポイントのダメージを与え続ける。この泥は寒さ、火では傷つかないが、武器、電撃によって傷つく。すみかには1～3の仲間がいて、特別な石でできた宝物がある可能性がある。（DMの選択）

●グリーンスライム（Green Slime）

アーマークラス：常に命中する
ヒットダイス：2**
移　　　動：3'（1'）
攻　　　撃：1
ダ メ ー ジ：以下参照
出　現　数：1（10）
セ　ー　ブ：ファイター1
士　　　気：12
宝物のタイプ：Nil
性　　　格：ニュートラル
X　P　値：30

グリーンスライムは日と寒さ以外のいかなる攻撃でも傷つかない。このモンスターは布や革は直ちに、木や鉄は6ラウンドで溶解するが、石は溶かせない。この生物はしばしば天井や壁に付着し、突然目標の上に落ちてきて、その不意を打つ。一旦生き物の肌に付着すると離れにくく、肌を緑色スライムに変えてしまう。これはたたいたり、こすったりして落とす事はできないが、焼き払う事はできる（エキスパートルールにおいてはキュアディシーズの呪文で撃退できる）。

付着した緑色スライムによって、ヨロイと衣服が溶けている間、被害者は焼き払う事ができる。もし焼き払う事ができなければ、被害者は最初の6ラウンド（1分）後の1～4ラウンドのうちに完全にグリーンスライム化してしまう。焼き払う時の火は1/2ずつのダメージを緑色スライムと、その被害者に与える。

●ハーフリング（Halfling）

アーマークラス：7
ヒットダイス：1－1
移　　　動：90'（30'）
攻　　　撃：武器1
ダ メ ー ジ：武器による
出　現　数：3～18（5～40）
セ　ー　ブ：ハーフリング1
士　　　気：7
宝物のタイプ：（P+5）B
性　　　格：ローフル
X　P　値：5

ハーフリングはNPCとしても登場する。

彼等は30～300人程度の人口を持った小さな村に住んでいる。各村にはリーダー（2～7レベル）1人と、村の自衛用に5～20人の防衛隊（各々ヒットダイス2）がいる。

タイプBの宝物は、ハーフリングと野外で遭遇した時の結果にのみ与えられる。

●ハーピイ（Harpy）

アーマークラス：7
ヒットダイス：3**
移　　　動：60'（20'）
飛　　　行：150'（50'）
攻　　　撃：爪2/武器1/＋特殊
ダ メ ー ジ：1－4/1－4/1－6
出　現　数：1～6（2～8）
セ　ー　ブ：ファイター6
士　　　気：7
宝物のタイプ：C
性　　　格：カオティック
X　P　値：50

ハーピイは下半身が大鷲、上半身は女の姿を持つ恐ろしいモンスターである。ハーピイは歌う事で生物を引き寄せ、殺して食べてしまう。ハーピイの歌を聞いた生物は、対呪文ST判定に失敗すると、チャームされてしまう。たとえハーピイが複数いても、一度ST判定が成功すれば、その後の遭遇においては歌の影響を受けない。

●ホブゴブリン（Hobgoblin）

アーマークラス：6
ヒットダイス：1＋1
移　　　動：90'（30'）
攻　　　撃：武器1
ダ メ ー ジ：武器による
出　現　数：1～6（4～24）
セ　ー　ブ：ファイター1
士　　　気：8か10（以下参照）
宝物のタイプ：（Q）D
性　　　格：カオティック
X　P　値：15

ホブゴブリンはゴブリンの親戚であるが、より大柄で、より卑劣である。彼等は地下に棲むが、しばしば地上で狩りをする。王（ヒットダイス5、ヒットポイント22、損害判定に＋2）と1～4人のボディガード（ヒットダイス4、ヒットポイント各3～18）がいて、王が生きていて一緒に行動する場合、彼等の士気は、8～10に上昇する。

●人　間

人間には、ほとんど至る所で遭遇する。ここでの説明は、1～3人の人間との、時として起こる無作為の遭遇についてのものである。他の人間のグループ（山賊、狂戦士、ふうの人、NPCグループetc）については他の項で説明がなされている。人間との遭遇は、DMとプレイヤーの双方に、役割りプレイする機会を与える。彼らは冒険に真実味ある雰囲気を作り、プレイヤーキャラクター（PC）に冒険の目標を与え、その冒険に導く役割を満たすのにも使われる。ある場合には、遭遇の理由は、その近くのダンジョンの部屋に幾分の変更をもたらすかもしれない。例えば、もしNPCが罠だとすると、DMは近くの空部屋にハーフリングを配置したがるかもしれないし、それに代わって別なモンスターを配置したがるかもしれない。宝物も必要に応じて変更されるべきだろう。人間との遭遇はDMに多少の仕事を要求するが、かなり楽しいものとなり得る。NPCの人間はPCほど詳細な決定を行う必要はない。DMはNPCの人間の細部を決定する為に以下の手順を踏んでもよい。これと同じタイプの遭遇はデミヒューマンとの間に起こってもよい。その場合、ステップ2は省略する。

1. NPCは冒険の準備を完了したところだが、ダンジョンが思っていたよりも危険なのに気づいた。彼等は身の安全の為PCに加わりたがっている。
2. NPCは罠である。どこか近くにいるモンスターに支配され、チャームされているのであり、疑惑を招かないようにグループをモンスターの場所に連れていこうとする。モンスターは、NPCがグループの注意をそらしている間に出現するかもしれない。

人間のタイプ

1. 出現数を決める。
2. 各人のクラスを決める。（1d6）
   1. クレリック
   2～4. ファイター
   5. マジックユーザー
   6. シーフ
3. 各人の性格を決める。（選択するか1d6）
   1～3. ローフル
   4～5. ニュートラル
   6. カオティック
4. NPCの装備を選ぶ。望むなら魔法の品物を持たせてもよいが、その場合、その品物は必要になる毎にNPCに使われるべきである。NPCの装備は彼らが殺された時にはグループの宝物となる事に注意せよ。不注意に強力な品物を与えてはならない。
5. 必要ならば、他の細部を決定する。考え

て決めるか、アーマークラス、耐久度、呪文などについて適当にダイスを振って決めてもよい。

遭遇の状況

1．一人で（おびえて）いる
2．罠（おとり）
3．脱出してきたところ
4．友達を捜している
5．物品を捜している
6．外見とは違う（実は……）
7．逃走中
8．一人の生存者

＊各項の説明は以下。

3．NPCは付近のモンスターに捕らえられていたが、脱走してきたところである。彼らは装備を少しか、又は全く持たない。モンスターは、脱走に気づけば、すぐに現れるだろう。
4．NPCはダンジョンの中で消息を絶った友人を捜している。その友人は付近のモンスターの捕虜になっているかもしれない。
5．NPCは、ダンジョン内にあると言われているか、噂されている特別な品物を捜している。
6．NPCはただの人間ではない。ドッペルガンガーか、ライカンスロープ、金竜かもしれない。DMはモンスターのタイプを決める通常の役割をする。
7．NPCは近くのモンスターとの戦闘から逃げてきたところである。モンスターは跡を追ってきているかもしれない。
8．NPCは最近のモンスターとの戦いの唯一の生き残りである。グループの残りは近くのモンスターのねぐらで見つかるかもしれない。

●コボルド（Kobold）

アーマークラス：7
ヒットダイス：1/2（1～4hp）
移動：90′（30′）
攻撃：武器1
ダメージ：武器による－1
出現数：4～16（6～60）
セーブ：ノーマルマン
士気：6か8
宝物のタイプ：（P）J
性格：カオティック
XP値：5

コボルドは小柄で邪悪な犬のような外観の人間であり、普通地下に棲む。彼等はうろこを持ち、土色の皮膚で、頭髪を持たない。90フィートに及ぶよく発達したインフラビジョンを持ち、待ち伏せの攻撃を好む。しかし、ストレングスが低い為、接近戦においては－1の修正（ヒットダイス）がある。

コボルドのすみかには大将（ヒットダイス2、ヒットポイント9）と、1～6匹の護衛（ヒットダイス1+1、ヒットポイント6）がいる。大将と共に行動している限り、一緒にいるコボルドの士気は6から8に上昇する。コボルドはノームを憎んでおり、視界に入るや攻撃する。

●リビングスタチュー（Living Statue）

	クリスタル	アイアン	ロック
アーマークラス：	4	2	4
ヒットダイス：	3	4*	5*
移動：	90′（30′）	30′（10′）	60′（20′）
攻撃：	2	2	2
ダメージ：	1－6/1－6	1－8 1－8＋特殊	2－12/2－12
出現数：	1－6（1－6）	1－4（1－4）	1－3/（1－3）
セーブ：	ファイター－6	ファイター－8	ファイター－10
士気：	11	11	11
宝物のタイプ：	Nil	Nil	Nil
性格：	ローフル	ニュートラル	カオティック
XP値：	35	125	300

リビングスタチュー（生きている像）は強力なマジックユーザーの魔力によって動く生物であり、いざ動き出すまでは、完全に普通の像との区別がつかない。生きている像には、様々な材質、形のものが存在するが、ここでは例としてクリスタル、鉄、岩でできた3種を紹介する。DMは他のタイプの像を作り出してもよい。″リビングスタチュー″はスリープの呪文の効果を受けない。

クリスタル――クリスタルスタチューの肉体はクリスタルでできている。外観は普通の像として見えるが、時に、普通の人間として出現する事がある。

アイアン――アイアンスタチューは鉄、鋼の類を引き付ける事のできる体を持っている。この像が命中を受けると、普通にダメージを受けるが、又は、その攻撃に非魔法金属性武器が使われた場合、攻撃者が対呪文STを成功させない限り、その武器は鉄像の体に吸いつけられ、像が死ぬまで取れる事はない。

ロック――ロックスタチューは一見堅い石でできているように見えるが、それは外側だけで、内部は熱いマグマが詰まっている。攻撃を受けると、指先からマグマを吹き出す。これを受けた生物は命中一発ごとに2～12ポイントのダメージを受ける。

●ジャイアントリザード（巨大トカゲ，Lizard, Giant）

	ゲッコ（Gecko）	ドラコ（Draco）	ホーンカメレオン（Honed Chameleon）	タータラ（Tuatara）
アーマークラス：	5	5	2	4
ヒットダイス：	3+1	4+2	5*	6
移動：	120′（40′）	120′（40′）	120′（40′）	90′（30′）
（滑空）：		150′（50′）		
攻撃：	かむ1	かむ1	かむ1/角1	爪2/かむ1
ダメージ：	1～8	1～10	2－8/1－6	1－4/1－4/2－12
出現数：	1～6（1～10）	1～4（1～8）	1－3/1－6	1－2/（1－44）
セーブ：	ファイター－2	ファイター－3	ファイター－3	ファイター－3
士気：	7	7	7	6
宝物のタイプ：	U	U	U	V
性格：	ニュートラル	ニュートラル	ニュートラル	ニュートラル
XP値：	50	125	300	275

Monsters

ゲッコ——ゲッコは青白色の皮にオレンジ色の斑点を持つ体長5フィート（約150cm）のトカゲで、夜行性の肉食動物である。吸着力のある足で天井、壁に登り、獲物の上に飛び下りて狩りをする。

ドラコ——ドラコは足の間に大きな翼を付けた体長6フィート（約180cm）長のトカゲである。この翼を広げると、ムササビのように滑空できる。一般に、地上より高い場所（木の上など）にいるが、天候が極端に暑いか、寒い時には地上に下りて、這って洞窟に入り込む。彼等は肉食動物であり、冒険者を攻撃する事で知られている。

ホーンカメレオン——ホーンカメレオンは周囲の環境に合わせて体色を変えられる体長7フィート（約210cm）のトカゲである。1d6の1～5でグループの不意を打つ。このモンスターは5フィートの距離まで粘ついた舌を伸ばす事ができる。

このモンスターによって命中を受けた者はこの舌で口まで引き寄せられ、かまれて、2～8ポイントのダメージを受ける。

また、このモンスターはその角（1～6ポイントのダメージを与える）でも攻撃でき、他の攻撃者を尾で打ち倒す事ができる。この尾の攻撃は別に命中判定を行う。この尾が命中しても相手は何のダメージも受けないが、倒される為、そのラウンドの間は攻撃ができない。

タータラ——タータラはイグアナとガマガエルを合わせたような8フィート体長（約240cm）の肉食トカゲであり、オリーブ色の、石目模様の表皮を持ち、背中には白い多数の突起がある。また、タータラは目に薄い被膜を持つ。この被膜は空が曇っているような時の温度変化にも正常に目を守る。このお陰でタータラは闇の中でも"見る"事ができる。(90フィートのインフラビジョン 。

●リザードマン（Lizard Man）

アーマークラス．5
ヒットダイス：2−1
移　　　　動：60′　20′
泳　　　　ぐ：120′　40′
攻　　　　撃：武器1
ダ　メ　ー　ジ：武器による−1
出　　現　　数：2～8（6～36
セ　　ー　　ブ：ファイター2
士　　　　気：12
宝物のタイプ：D
性　　　　格．ニュートラル
X　　P　　値：25

この水棲生物はトカゲの頭と尾を持つ人間のような外観である。部族ごとに住んでおり、人間や擬似人間を捕まえてはすみかに引き込み、常食とする。中ぐらいの知性を持ち、武器としては槍と棍棒（鎚矛－mace同様に扱う）を好み、その力強さ故に、損害判定において＋1の特典を得る。トカゲ人間はダンジョン内、沼池、川、海辺にも見受けられる。

●ジャイアントローカスト（Locust, Giant）

アーマークラス：4
ヒットダイス：2**
移　　　　動：60′（20′）
飛　　　　行：180′（60′）
攻　　　　撃：かむか1、打つ1、つば1
ダ　メ　ー　ジ：1−2か1−4 4か、以下を見よ
出　　現　　数：2～20（0）
セ　　ー　　ブ：ファイター1
士　　　　気：5
宝物のタイプ：Nil
性　　　　格：ニュートラル
X　　P　　値：30

ローカストは2.3フィート（約60～90cm）の大きさで、地下に棲んでいる。その石のような灰色の体色の為、近づいて見るまでは像と間違われたり、全く気づかれなかったりする。彼らは草食性でイエローモールドやシュリーカーのような菌類を食べるが、イエローモールドをはじめ、大抵の毒に傷つかない。普通、彼らは戦う代わりに飛びはね（最高60′まで）て、逃げていく。不幸にも彼らはしばしば混乱を起こし、飛びはねる度に50%の確率で、グループの中に飛び込んでくる。この場合、無作為に犠牲者を決め、命中判定を行う。この結果、命中すると1～4のダメージを与える。

大バッタはその後、飛び去る。彼らを驚かせたり、攻撃したりすると、大きな金切り声を発して仲間に警告する。この金切り声は毎ラウンド20%の確率で、ワンダリングモンスターを引き寄せる。大バッタは追いつめられると、ねばねばした茶色のつばを10フィートの距離まで飛ばす。このつばの目標は、その命中判定をAC9として扱い、命中を受けると対毒STを行わねばならない。これに失敗すると、そのつばのすさまじい悪臭の為に、まる1ターンの間、何もできない。しかし、1ターン後には臭いに慣れてしまい、回復に向かう。この目標の5フィート以内に近づいた他の者は同様に対毒STを行い、失敗すると同様の効果（まる1ターン無力化）に苦しむ事になる。この臭いは洗い落とすまでは決して落ちない。

●ライカンスロープ（Lyanthrop）

	ワーラット	ワーウルフ	ワーボアー
アーマークラス：	7（9）†	5（9）†	4（9）†
ヒットダイス：	3*	4*	4+1*
移　　　　動：	120′（40′）	180′（60′）	150′（50′）
攻　　　　撃：	かむか武器1	かむ1	かむ1
ダ　メ　ー　ジ：	1～4か武器による	2～8	2～12
出　　現　　数：	1～8（2～16）	1～6（2～12）	1−4/（2−8）
セ　　ー　　ブ：	ファイター3	ファイター4	ファイター5
士　　　　気：	8	8	9
宝物のタイプ：	U	C	C
性　　　　格：	カオティック	カオティック	ニュートラル
X　　P　　値：	50	125	200

	ワータイガー	ワーベア
アーマークラス：	3（9）†	2（8）†
ヒットダイス：	5*	6*
移　　　　動：	150′（50′）	120′（40′）
攻　　　　撃：	爪2/かむ1	爪2/かむ1
ダ　メ　ー　ジ：	1−6/1−6/2−12	2−8/2−8/2−16
出　　現　　数：	1−4（1−4）	1～4（1～4）
セ　　ー　　ブ：	ファイター5	ファイター6
士　　　　気：	9	10
宝物のタイプ：	C	C
性　　　　格：	ニュートラル	ニュートラル
X　　P　　値：	300	500

（　）印は普通の人間に変身している時のAC

ライカンスロープとは、獣に姿を変える事ができる人間（ネズミ人の場合は人間の姿にもなれる動物）である。彼らは変身の妨げとなるよろいは着ていない。総てのライカンスロープは、その変身タイプの動物（イノシシ人間ならイノシシ、クマ人間ならクマ）を1~2匹呼び出す事ができ、1~4ラウンドで呼び主の所へ到着する。ライカンスロープがウルフスベイン（トリカブト）の命中を受けた場合、対毒ST判定を行わねばならない。これに失敗すると、そのライカンスロープは恐怖に駆られて逃走する。ウルフスベインの枝は、剣のようにライカンスロープを打つか、飛び道具として投げつけねばならない。これらの場合、通常の戦闘ルールを使って解決する。ライカンスロープは死ぬと〝普通の姿〟に戻ってしまう。ある種の動物（馬など）は、その匂いを嫌っており、近づけば恐れによる反応を示すだろう。

動物の姿——動物の姿のライカンスロープは魔法の武器、呪文、銀の武器によってのみ傷つける事ができる。この姿のライカンスロープは普通の言葉を話す事ができないが自分と同タイプの動物とは自由に会話する。

人間の姿——人間の姿をしている時も、ライカンスロープはその変身タイプの動物と幾分似たところがある。例えば、ネズミ人間は長めの鼻を持ち、クマ人間は毛深いなど。この姿のライカンスロープは、普通に傷つける事ができる。人間の姿の時は知っている言語を話す。そして、彼らと人間社会で出会った時は宝物（P+Q+R+S）を持っているだろう。

ライカンスロービィ——ライカンスロービィは病気であり、ライカンスロープとの戦いで手ひどく傷ついた（耐久度の半数以上を失う）人間型キャラクターがかかる。この病気になった人間は2~24日以内にその相手と同タイプのライカンスロープになってしまう。この日数の半分を越えた頃から症状が現れてくる。この病気は、デミヒューマンをライカンスロープに変えず、殺してしまう。この病気は高レベルのクレリック（レベル11以上）によってのみ治してもらう事ができる。ただし、適当な代価を払うか、そのクレリックの為に何らかの仕事をする等の代償が必要となるだろう。ライカンスロープとなったキャラクターはNPCとなり、DMによって扱われる。

ワーラット——ワーラットは大抵のライカンスロープと異なり、教養を持ち、両方の姿において一般語を話す事ができる。更に、いかなるタイプの武器も使える。普通、彼らは人間くらいの大きさのネズミの姿でいる事を望むが、完全な人間の姿になる事も可能である。彼らはこそこそしており、待ち伏せを行う事が多く、1d6の1~4で不意打ちをする。彼らは戦闘中に大ネズミを呼び出す事ができる。

ワーラットの場合、かみつきだけがライカンスロービィの原因となる。

ワーウルフ——ワーウルフはある程度の知性を持っており、普通は群れをなして狩りをする。5匹以上からなるグループの首領はヒットポイント30、5ヒットダイスとして戦い、損害判定のダイスの目に+2できる。狼人間は、彼らの群れに加える為に普通のオオカミを呼び出せる。

ワーボアー——ワーボアーは中級の知性を持ち、性質が悪い。人間の姿においては狂戦士のように見え、事実、戦闘時は狂戦士同様に振る舞ってよい（命中判定に+2の修正を受け、死ぬまで戦う）。イノシシ人間は戦闘中に普通のイノシシを呼び出す事ができる。

ワータイガー——この大ネコ類の親戚はしばしばネコ同様に振る舞い、大変好奇心が強いが、驚かせると大変危険になる。泳ぎと、足音を忍ばせて追跡が巧く、1d6の1~4で不意打ちを行う。彼らはその区域にいる大ネコ類（特にトラ）を呼び出す事ができる。

ワーベア——ワーベアは、動物の姿において高い教養を持つ。彼らは普通1人か、クマと一緒に暮らすのを好むが、平和的に近づきさえすれば、友好的なところもある。戦闘時は、同ラウンドにワーベアの2本の手が同一目標を捕らえた場合、その目標は吊り上げられ、2~16ポイントの追加ダメージを受ける。クマ人間はその区域にいるいかなるタイプのクマも呼び出す事ができる。

●メデューサ（Medusa）

アーマークラス：8
ヒットダイス：4**
移　　動：90′（30′）
攻　　撃：ヘビのかみつき+特殊
ダメージ：1~6+毒
出 現 数：1~3（1~4）
セ ー ブ：ファイター4（以下参照）
士　　気：8
宝物のタイプ：（V）F
性　　格：カオティック
X P 値：175

メデューサは髪の毛の代わりに頭から生きたヘビを生やした人間の女の姿をしている。

対石化ST判定に成功しない限り、メデューサを見た者はことごとく石になってしまう。しかし彼女が相手の鏡等で自分自身を見てしまった時は逆対石化ST判定が成功しないと彼女自身が石化してしまう。

彼女を見ずに攻撃しようとする者は総て命中判定に-4の修正を負い、逆に攻撃するメデューサのヘビは命中判定に+2できる。また、彼女はその魔法的性質故に、総ての対呪文STに+2の特典を得る。メデューサは時として武器を使う事もある。

●ミノタウルス（Minotaur）

アーマークラス：6
ヒットダイス：6
移　　動：120′（40′）
攻　　撃：角1/かむ1か武器1
ダメージ：1~6/1~6か武器による+2
出 現 数：1~6（1~8）
セ ー ブ：ファイター6
士　　気：12
宝物のタイプ：C
性　　格　カオティック
X P 値：275

ミノタウルスは雄牛の頭を持つ大男であり、人間よりも巨大で、人間を食う。彼等は自分と同じか、それ以下の大きさの相手は常に攻撃し、目標が視界内にある限りは、どこまでも追い続ける。

ミノタウルスは中級の教養を持ち、ある者は武器を使う事もできる。槍、棍棒、斧を好んで使い、武器を使う時はその強い力故に損害判定のダイスの目に+2の特典を得られる。武器を使う時は、角による突きや、かみつきでの攻撃ができない。大抵、トンネルか迷路に棲んでいる。

●ミュール（ラバ，Mule）

アーマークラス：7
ヒットダイス：2
移　　　　動：120′（40′）
攻　　　　撃：蹴り1、噛む1
ダ　メ　ー　ジ：1~4か、1~3
出　　現　　数：1~2（2~12）
セ　　ー　　ブ：ファイター1
士　　　　気：8
宝物のタイプ：Nil
性　　　　格：ニュートラル
X　　P　　値：20

ラバは馬とロバの交配種である。強情な性格で、わずらわせたり興奮させたりするとけるか、かみつくかしてくる。DMが許せばラバをダンジョン内に連れていってもよい。

彼等は、普通、速度を落とす事なく3000coin（＝cn）の重量まで運ぶ事ができ、速度を毎ターン60′まで落とす事によって最大6000cnまで運ぶ事もできる。

ロバを戦闘用に訓練する事は不可能であるが、自分を守る為に戦う事もある。もしダンジョン内で単独でいるラバに出会ったら、そのラバは近くにいるNPCのグループのものであるかもしれない。

●ネアンデルタール人、ケーブマン（Neanderthal, Caveman）

アーマークラス：8
ヒットダイス：2
移　　　　動：120′（40′）
攻　　　　撃：武器1
ダ　メ　ー　ジ：武器による＋1
出　　現　　数：1~10（10+40）
セ　　ー　　ブ：ファイター2
士　　　　気：7
宝物のタイプ：C
性　　　　格：ローフル
X　　P　　値：20

ネアンデルタール人（洞窟人としても知られている）は、太い骨格、強力な筋肉を持つ、ずんぐりした体形である。目の上には太いまゆ毛があり、顔は猿に似ている。一家族ごとに群れをなし、洞窟、洞穴に住んでいる。槍を投げつけたり、石斧、棍棒、石のハンマー等を使って攻撃する。

彼らの首領は、平均的なネアンデルタール人より大きいが、別な種族のものである事がほとんどである。この首領はヒットダイス6で、身長は10フィート（約3m）に達する。彼等のすみかには10~40人の洞窟人と、2人の首領（雄と雌）がいる。しばしば洞窟グマを狩ったり、白猿をペットとして飼っている。ドワーフやノームに対しては友好的だが、ゴブリンやコボルドを嫌い、オグルに至っては見かけるやすぐに攻撃する。内気で人間を避けるが、攻撃されない限り敵意を持たない。接近戦になると高いストレングスにより＋1の修正がある。

●ノーマルマン（一般人，Normal Human）

アーマークラス：9
ヒットダイス：1
移　　　　動：120′（40′）
攻　　　　撃：武器1
ダ　メ　ー　ジ：武器による
出　　現　　数：1~4（1+50）
セ　　ー　　ブ：ノーマルマン
士　　　　気：6
宝物のタイプ：（P）U
性　　　　格：いずれか
X　　P　　値：5

〝一般人〟とは冒険を求めない人々を表すゲーム用語である。一般人はクラスを持たず、その耐久度は年齢、健康状態、職業によって決められるべきである。例えば、かじ屋は8hp（ヒットポイント＝耐久度）を持ち得るが、小さな子供や病弱な者はたった1hpしか持たない事もある。

ゲームの中のほとんどの人間は〝普通の〟人間である。色々な職業（商人、兵士、貴族、偵察兵など）を持ち、冒険者の手助けとなるだろう。一般人が一旦冒険によってXPを得たら、その者はキャラクタークラスを1つ選ばねばならない。幾つかの典型的な一般人としては小作人、子供、主婦、労働者、芸術家、村人、奴隷、漁夫、学者などが挙げられる。

●NPCのグループ

アーマークラス：NPCのクラスによる
ヒットダイス：選択
移　　　　動：選択
攻　　　　撃：武器と呪文
ダ　メ　ー　ジ：1~6か武器と呪文の効果
出　　現　　数：1（1）
セ　　ー　　ブ：NPCのクラスとレベル
士　　　　気：8
宝物のタイプ：（U+V）
性　　　　格：選択
X　　P　　値：選択

NPCグループは非プレイヤーキャラクターの一隊で、各NPCはいかなるクラス、レベル、性格をも持ち得る。プレイヤーキャラクター（PC）用の総てのルールはNPCにも適用され、ゲーム前に細かい能力を決定しておく事もできる。ほとんどのグループ（NPCもPCも）は、他のグループと戦う気は持たないが、あしらいやすいと見たモンスターには好んで挑みかかる。

DMは2つのグループの間で発生し得る、大規模で込み入った戦闘を避けたがるかもしれない。戦闘を避ける為には、DMは以下の表を使ってNPCの行動を決定してもよい。

プレイを容易にする為に、DMはNPCグループの編成を、PCグループと同じ人数＋1~4人のファイターとするか、1d4+4して決める（PCに攻撃を思いとどまらせる事ができる）。

NPCのXPレベルがプレイヤーキャラクターのそれに近い場合、彼らは似たようなクラス、装備を持つと想定せよ。

反　応　表

ダイスの目（2d6）	結　果
2~5	怒って去っていく
6~8	取引
9~12	情報の売り買いを申し出る*

＊NPCはしばしば10~500gpでダンジョンについての情報を売買する。情報の種類としては彼らが見たモンスターや、発見した罠、階段の上り下りなどがある。

DMは、NPCが申し出る情報の金額を、その情報の価値を考慮にいれて決定するべきである。

●オーカーゼリー（Ochre Jelly）

アーマークラス：8
ヒットダイス：5*
移　　　　動：30′（10′）
攻　　　　撃：1
ダ　メ　ー　ジ：2~12
出　　現　　数：1（0）
セ　　ー　　ブ：ファイター3
士　　　　気：12
宝物のタイプ：Nil
性　　　　格：ニュートラル
X　　P　　値：300

オーカーゼリーは火、寒さによってのみダメージを受ける黄土色の巨大なアメーバである。壁等の小さな割れ目からしみ出る事ができ、皮革、布を1ラウンドで破壊してしまうが、金属、石を溶かす事はできない。

武器、電撃による攻撃は、1匹のオーカーゼリーを2~5匹の小さなオーカーゼリー（各ヒットダイス2）に分裂させるだけである。普通のオー

カーゼリーは肌に触れる度に2～12ポイントのダメージを与えるが、小ゼリーはその半分のダメージである。

●オグル（Ogre）

アーマークラス：5
ヒットダイス：4+1
移動：90'（30'）
攻撃：棍棒1
ダメージ：武器による+2
出現数：1～6（2～12）
セーブ：ファイター4
士気：10
宝物のタイプ：（S×10）S×100+C
性格：カオティック
XP値：125

オグルは一般に8～10フィート（約2.4～3m）の身長を持つ巨大で恐ろしい人間型生物である。動物のなめし革を身にまとい、主に洞窟に住んでいる。すみかの外で遭遇した時には、彼らは大袋に100～600gpを入れて運んでいるだろう。オグルはネアンデルタール人を極度に嫌っており、視界に入るやすぐ攻撃をかける。

●オーク（Orc）

アーマークラス：6
ヒットダイス：1
移動：90'（30'）
攻撃：武器1
ダメージ：武器による
出現数：2～8（10～60）
セーブ：ファイター1
士気：8～6（以下参照）
宝物のタイプ：（P）D
性格：カオティック
XP値：10

オークは醜い人間型生物で、動物と人間の結合したような外観である。彼等は夜光性の雑食動物で、地下に住むのを好む為、日光の下で戦う時には命中判定に－1を負う。

彼らは性質が悪く、他の生物を好まない。オークの各グループには1人のリーダー（hp8、損害判定のダイスの目に+1できる）がいて、このリーダーが死ぬとそのグループのオークの士気は8から6に下がる。オークは自分達より大きく強い総ての生物を恐れるが、リーダーによって戦いを強いられる事もある。

オークはしばしば悪のリーダー（人間やモンスター）によって率いられ、大軍を作っている事がある。彼等はスォード、アックス、スピア、クラブなどを武器として好み、機械的な武器（投石器など）は好まないが、リーダーだけはこういった機械の使用法を知っている。オークには、多くの異なる部族が存在しており、各部族には雄と同数の雌、大人2人につき2人の割合で子供がいる。

各部族の族長は15hpを持ち、4ヒットダイスモンスターとして戦い、損害判定のダイスの目に+2の特典を得る大将である。一部族内のオーク20匹ごとにオグルが共にいる可能性（1d6の1）がある（エキスパートルールでは、同様に1d10の1でトロルが存在する）。

●オウルベア（フクロウグマ、Owl Bear）

アーマークラス：5
ヒットダイス：5
移動：120'（40'）
攻撃：爪2/かむ1
ダメージ：1－8/1－8/1－8
出現数：1～4（1～4）
セーブ：ファイター3
士気：9
宝物のタイプ：C
性格：ニュートラル
XP値：175

フクロウグマはフクロウの頭を持った、クマに似た巨大な生物である。身長は8フィート（240cm）、体重は15,000cnにも及ぶ。同一ラウンドにフクロウグマの両足の爪が同一目標を捕らえた（命中した）場合、その目標は吊り上げられ、2～16ポイントの追加ダメージを受ける。フクロウグマは険悪な性質で、いつも空腹であり、肉を好む。

一般に地下か森林に棲息する。

●ピクシー（Pixie）

アーマークラス：3
ヒットダイス：1***
移動：90'（30'）
飛行：180'（60'）
攻撃：ダガー1
ダメージ：1～4
出現数：2～8（10～40）
セーブ：エルフ1
士気：7
宝物のタイプ：R+S
性格：ニュートラル
XP値：19

ピクシーは昆虫のような羽を付けた小型の人間型生物である。エルフの遠い親戚にあたるが、身長はたった1、2フィート（約30～60cm）しかない。彼らは自ら姿を見せようとしたり、魔法の力で見破られない限り、透明でいられる。マジックユーザー用の呪文のインヴィジビリティの効果と異なり、彼らは攻撃を行っても透明を失う事はない。このように姿を消している時は、ピクシーの攻撃は常に不意打ちとなる。

戦闘の最初のラウンドは、これ故にピクシーは攻撃を受けない。しかし、それ以降のラウンドでは、攻撃者は影を見たり、空中の移動を感知して、命中判定に－4の修正を負ってピクシーを攻撃できる。ピクシーの昆虫のような小さな羽はピクシーを空中で3ターンしか支える事ができず、飛行後、彼らはまるまる1ターン休まねばならない。

●ラット（ネズミ、Rat）

	ノーマル	ジャイアント
アーマークラス：	9	7
ヒットダイス：	1hp	1/2（1～4hp）
移動：	60'（20'）	120'（40'）
泳ぎ：	30'（10'）	60'（20'）
攻撃：	一群につき、かむ1	かむ1
ダメージ：	1～6+病気	1～3+病気
出現数：	5～50（2～20）	3～18（3～30）
セーブ：	ノーマルマン	ノーマルマン
士気：	5	8
宝物のタイプ：	L	C
性格：	ニュートラル	ニュートラル
XP値：	2+5	

ネズミは普通、人間を避け、他のモンスターに（ワーラット等）呼び出されるか、すみかを守る時以外は攻撃してこない。彼らは泳ぎが達者であり、水中で攻撃できる。また、火を怖がり、他の生物によって呼び出され、強制的に戦いをする場合を除き、逃げる。ほとんど何でも食べ、一部のネズミは病気を持っている。

ネズミにかまれた総てのキャラクターは1d20の1でこの病気に感染する。このチェックはネズミの攻撃が命中するたびに行い、病気を持っているネズミのXPは6である。感染したキャラクターは、対毒ST判定が成功すれば病気にならないで済む。しかし、失敗すると1～6日以内に死ぬ（1d4の1）か、ひどい病気で1ケ月寝こむ事になり、その間冒険はできない。

普通のネズミ――普通のネズミは灰色か茶色の毛を持ち、6インチ～2フィート（約18cm～60cm）の大きさである。彼らは5～10匹の群れをなして攻撃し、10匹以上いる時は群れを分割して複数の相手を襲う。各群れは時に1人（匹）の敵しか攻撃しない。攻撃は敵の全身に駆け上り、時として敵を引き倒す事もある。普通のネズミの総てのST判定は－2する。

大ネズミ――大ネズミは3フィート（約90cm）ないしそれ以上の大きさで、灰色か黒の毛を持つ。しばしばダンジョンの部屋の暗い片隅や、アンデッドモンスターと同じ区域にいたりする。

●ロバーフライ（Robber Fly）

アーマークラス：6
ヒットダイス：2
移　　　動：90′（30′）
飛　　　行：180′（60′）
攻　　　撃：噛む1
ダ メ ー ジ：1～8
出　現　数：1～6（2～12）
セ　ー　ブ：ファイター1
士　　　気：8
宝物のタイプ：U
性　　　格：ニュートラル
X　P　値：20

ローバーフライは3フィート（約90cm）の長さの大バエで、黒と黄のシマを持ち、遠くから見ると巨大バチのように見える。肉食性で、冒険者達を襲う事もあるが、食糧としては巨大バチの方を好み、その毒に対する免疫を持っている。また、忍耐強い狩人で、しばしば物陰に隠れて獲物の不意を打とうと（1d6の1～4）待ち構えている。30′の高さまで飛び上がる事ができる。

●ラストモンスター（Rust Monster）

アーマークラス：2
ヒットダイス：5*
移　　　動：120′（40′）
攻　　　撃：1
ダ メ ー ジ：以下参照
出　現　数：1～4（1～4）
セ　ー　ブ：ファイター3
士　　　気：7
宝物のタイプ：Nil
性　　　格：ニュートラル
X　P　値：300

ラストモンスターは長い尾を持った大アルマジロのような体型で、2本の長い〝触毛〟（アンテナ）を持っている。もしこのアンテナで、キャラクターに命中を与えた場合、魔法力のない金属製の武器とヨロイは、直ちにサビてぼろぼろになってしまう。

このモンスターはどんな武器によっても傷つくが、命中判定に成功した場合、その武器はモンスターの体に命中した事となり、武器そのものには何の被害もない（サビない）。このモンスターは金属の匂いに引寄せられ、その攻撃によってできたサビを食べる。

魔法の武器、ヨロイは普通、このモンスターの命中を受けた場合、1回につきプラスの特典を1失っていくが、本来持つプラス特典1につき10％（d%）の確率でその攻撃をはね返せる。

例えば、＋1のシールドが命中を受けた時、損害を免れるチャンスは10%である。しかし、d%のダイスの目が11以上の時、シールドは普通のシールドになってしまい、再び命中を受けるとぼろぼろにサビてしまう。

●シャドー（Shadow）*

アーマークラス：7
ヒットダイス：2+2*
移　　　動：90′（30′）
攻　　　撃：1
ダ メ ー ジ：1～4＋特殊
出　現　数：1～8（1～12）
セ　ー　ブ：ファイター2
士　　　気：12
宝物のタイプ：F
性　　　格：カオティック
X　P　値：35

シャドーは肉体のない（幽霊のような）、賢い生物であり、魔法の武器によってのみ傷つく。本物の影のように見え、体の形を少しばかり変える事もできる。目に見えにくく、普通（1d6の1～5で）不意打ちを行える。影が目標に命中を与えた場合、その目標は普通の損害に加えて〝強さ〟を1ポイント失い、これは8ターンの間続く。

強さが0になった生物は直ちに影になってしまう。シャドーはスリープとチャームの呪文の効果を受けず、アンデッドモンスターでもないのでクレリックによって撃退される事もない。グループが魔法の武器を少なくとも1つ持っていない限り、DMは〝シャドー〟を登場させるべきではない。

●ジャイアントシリュー（Shrew,Giant）

アーマークラス：4
ヒットダイス：1*
移　　　動：180′（60′）
攻　　　撃：噛む2
ダ メ ー ジ：1～6／1～6
出　現　数：1～8（1～4）
セ　ー　ブ：ファイター1
士　　　気：10
宝物のタイプ：Ｎｉｌ
性　　　格：ニュートラル
X　P　値：13

大トガリネズミは長く突き出た鼻を持ち、茶色の体毛のネズミのような外観で、穴掘り、壁登り、5フィートまでのジャンプ等ができる。視力が極めて弱い為、この生物は光か、それに類したものの影響を受けない。コウモリのように、キーキー声をレーダーの代わりに使って周囲を〝見る〟のであり、60フィート以内のものは、他の生き物が通常の光の下で見るのと同じくらいよく見える。しかし、このようにして〝見る〟には声の反響が必要な為、開けた場所を嫌い、ほとんど地下にいる。

サイレンス15′Rの呪文は彼らを〝失明〟させる事ができる。大トガリネズミが音を聞く能力を失った場合、混乱を来し、ACは8になり、命中判定には－4をしなければならない。大トガリネズミはとても機敏で、その最初の攻撃においては常に先制権を取り、続くラウンドの先制権決定時のダイスの目にも常時＋1の特典を得る。その攻撃は非常にどう猛な為（相手の頭部と肩に攻撃を集中してくる）、3ヒットダイス（3レベル）以下の生物は対デスレイST判定を成功させない限り恐れをなして逃走する。

●シュリーカー（Shrieker）

アーマークラス：7
ヒットダイス：3
移　　　動：9′（3′）
攻　　　撃：以下参照
ダ メ ー ジ：Ｎｉｌ
出　現　数：1～8（0）

セ　ー　ブ：ファイター2
士　　　気：12
宝物のタイプ：Nil
性　　　格：ニュートラル
XP　値：35

シュリーカーは、大きなマッシュルームのような外観で、地下の洞窟に棲み、あたりをゆっくりと歩き回る事ができる。60フィート以内の光と30フィート以内の動きに反応し、突刺すような鋭い叫び声を発し、1～3ラウンドの間続く。この叫びが続いている各ラウンドごとに、DMは1d6し、結果が4～6なら近くにいるモンスターがこの声を聞きつけた事になり、2～12ラウンド後に到着する。

●スケルトン（Skeleton）

アーマークラス：7
ヒットダイス：1
移　　　動：60′（20′）
攻　　　撃：1
ダ メ ー ジ：武器による
出　現　数：3～12（3～30）
セ　ー　ブ：ファイター1
士　　　気：12
宝物のタイプ：Nil
性　　　格：カオティック
XP　値：10

この生気を吹き込まれた骸骨は〝アンデットモンスター〟であり、墓地の近く、ダンジョン、他の寂れた場所で見られる。彼らに生気を吹き込んだ高レベルの魔法使い、クレリック等に護衛として雇われている事もよくある。

彼らはアンデットモンスターであり、クレリックによって撃退されるが、スリープとチャームの呪文は効果がなく、また、その心を読む事もできない。スケルトンは常に〝殺される〟まで戦う。

●スネーク（ヘビ、Snake）

	スピッティングコブラ (Spitting Cobra)	ジャイアントレイサー (Giant Racer)	ピットバイパー (Pit Viper)
アーマークラス：	7	5	6
ヒットダイス：	1*	2	2*
移　　　動：	90′（30′）	120′（40′）	90′（30′）
攻　　　撃：	かむ1、か、つば1	かむ1	かむ1
ダ メ ー ジ：	1～3＋毒	1～6による	1～4＋毒
出　現　数：	1～6（1～6）	1～6（1～8）	1～8（1～8）
セ　ー　ブ：	ファイター1	ファイター1	ファイター1
士　　　気：	7	7	7
宝物のタイプ：	Nil	Nil	Nil
性　　　格：	ニュートラル	ニュートラル	ニュートラル
XP　値：	13	20	25
	シースネイク (Sea Snake)	ジャイアントラットラー (Giant Rattler)	ロックパイソン (Rock Python)
アーマークラス：	6	5	6
ヒットダイス：	3*	4*	5*
移　　　動：	90′（30′）	120′（40′）	90′（30′）
攻　　　撃：	かむ1	かむ2	かむ1
ダ メ ー ジ：	1＋毒	1～4＋毒	1～4/2～8
出　現　数：	0（1～8）	1～4（1～4）	1～3（1～3）
セ　ー　ブ：	ファイター2	ファイター2	ファイター3
士　　　気：	7	8	8
宝物のタイプ：	Nil	U	U
性　　　格：	ニュートラル	ニュートラル	ニュートラル
XP　値：	50	125	300

ヘビは極端に暑い所、寒い所を除き、どこにでも棲息している。大抵のヘビは驚かされたり、脅されたりしない限り攻撃してこない。また、ある種のヘビは毒のある牙を持っており、ほとんどは肉食である。

スピッティングコブラ――このヘビは、体長3フィート（約90cm）の白灰色のヘビで、6フィートの距離まで敵の目に毒液を吐きかける。この毒液をかけられた目標は対毒ST判定を成功しない限り失明する（この失明はエキスパートルールのキュアブラインドネスの呪文によってのみ回復するが、DMは他の方法を認めてもよい）。大抵の小さな毒ヘビ同様、このヘビも突然驚かされたりしない限り、人間以上の大きさの相手を攻撃してこない。このヘビは、1ラウンドに毒を吐きかけるか、かみつくかのどちらか一方のみ行える（普通は毒を吐きかける）。ダメージ（1～3ポイント）はかみつく時のものであり、この場合、かまれた相手は対毒ST判定を成功させないと1～10ターン後に死亡する。

ジャイアントレイサー――このヘビは体長4フィート（約1.2m）ほどの〝平均的な〟タイプの大ヘビである。何の特殊能力も持たないが、他のタイプのヘビよりも速く移動できる。毒は持っていないが、その牙は大変危険である。このヘビの大型のもの（[illegible]倍のヒットダイスを持つ）が、時々見受けられ、ヒットダイス1ごとに2フィート（約60cm）大きくなり、一かみで1～8、1～10、2～12ポイントのダメージを与える。

ピットバイパー――このヘビは体長5フィート（約1.5m）の緑灰色をした毒ヘビで頭に小さな窪みがある。これは熱線探知機として働き、60フィートの範囲を持つ。この窪みとインフラビジョンの組み合わせはピットヴァイパーとの戦いを厳しいものにしている。また、このヘビの動きはとても素早い為、常に先制権を得る（ダイスを振らなくてもよい）。このヘビにかまれた総ての生物は対毒ST判定に成功しない限り、即死する。

シースネイク――これは、読んで字のごとく海ヘビであり、海での生活に適応したタイプで、毒性である。長さは平均して6フィート（約1.8m）であるが、DMが望めばもっと長くなる（1ヒットダイス増やすごとに2フィート）。海ヘビにかまれても〝チクッ〟としか感じず、50%の確率でその時は気づかない。かまれたら対毒ST判定を行うが、毒は遅効性の為、ST判定が失敗した場合、効果は3～6ターン後に現れる。他のヘビと異なり、海ヘビは人間を食べる為に攻撃してくる。

ジャイアントラットラー――この大ガラガラヘビは、体長10フィート（約3m）、茶色と白のうろこのダイヤモンドパターンが付いている。尾には乾燥した、うろこ状の輪が付いており、食べるのに大きすぎる攻撃者、侵入者を追い払う為にガラガラ鳴らす。このヘビにかまれた生物は対毒ST判定を成功させない限り、1～6ターンで死ぬ。また、このヘビはとても素早く、1ラウンドに2回攻撃できる。2回目の攻撃はラウンド

の最後に行う。

ロックパイソン——この20フィート（約6m）の長さの大ヘビは茶と白の渦巻き状のうろこを持つ。このヘビの最初の攻撃はかみつきであり、これが命中すると、このヘビは敵の体に巻きつき、同一ラウンドにこれを締めつける。この締めつけは毎ラウンド2～8ポイントのダメージを与え、かみつきが命中すると自動的に起こる。

●ジャイアントスパイダー（大グモ類、Spider, Giant）

	クラブスパイダー (Crab Spider)	ブラックウイドー (Black Widow)	タランテラ (Tarantella)
アーマークラス：	7	6	5
ヒットダイス：	2*	3*	4*
移動：	120′（40′）	60′（20′）	120′（40′）
巣での移動：	巣なし	120′（40′）	巣なし
攻撃：	かむ1	かむ1	かむ1
ダメージ：	1～8＋毒	2～12＋毒	1～8＋毒
出現数：	1～4（1～4）	1～3（1～3）	1～3（1～3）
セーブ：	ファイター1	ファイター2	ファイター2
士気：	7	8	8
宝物のタイプ：	U	C	C
性格：	ニュートラル	ニュートラル	ニュートラル
XP値：	25	50	125

総てのクモは危険で、多くは毒を持っている。総て肉食で、獲物を網に捕らえたり、不意を打って突然飛びかかったりする。しかし、彼らは賢くなく、しばしば火を恐れる。

クラブスパイダー——これは5フィート（約1.5m）の大きさのクモで、カメレオンのように周囲の色に合わせて体色を変える能力を持つ為1d6の1～4の目で不意打ちを行う。このクモは壁や天井に付いていて獲物の上に落下してくる。最初の攻撃の後は、通常に、このクモを見て攻撃する事ができる。このクモにかまれた生物は対毒ST判定を成功させない限り、1～4ターンで死ぬ。しかしながら、毒は弱い為、このST判定時のダイスの目には＋2の修正ができる。

ブラックウィドウ——この、性質の悪いクモは体長6フィート（約1.8m）で、腹に赤い砂時計のようなマークが付いている。普通は、網を張った巣の付近にいる。一旦この網にかかった場合、脱出の試みはウェブの呪文同様に扱う。網は焼き払う事もできる。このクモにかまれたキャラクターは対毒ST判定に成功しない限り、1ターンで死亡する。

タランテラ——タランテラは体長7フィート（約2.1m）、一見するとタランチュラのように見える、巨大な毛深い魔法のクモである。これにかまれても毒によって死ぬ事はないが、対毒ST判定が失敗した場合、かまれた生物は激痛を伴った強い麻痺を起こし、狂ったように踊り始める。この踊りは見ている者に魔法の効果をもたらすため、見た総ての生物は対呪文ST判定に成功しない限り、同様に踊りだしてしまう。

踊っているキャラクターは命中判定に−4の修正が加わり、また攻撃する生物は常時その命中判定に＋4の特典を得る。かまれた効果は2～12ターンの間続き、また、踊っているキャラクターは5ターンで疲れ切って倒れてしまい、攻撃に対してどうする事もできなくなる。見ていて踊り出した生物は、かまれて踊りだした者の踊りが続く限り、踊り続ける（エキスパートルールでは毒を治す魔法か、「魔力をはらう」呪文がこの踊りを止める事ができる）。

●スプライト（Sprite）

アーマークラス：	5
ヒットダイス：	1/2*
移動：	60′（20′）
飛行：	180′（60′）
攻撃：	呪文1
ダメージ：	以下参照
出現数：	3～18（5～40）
セーブ：	エルフ1
士気：	7
宝物のタイプ：	S
性格：	ニュートラル
XP値：	6

スプライトは翼のある小人（身長1フィート）で、ピクシー、エルフと親戚関係にある。内気だが、好奇心が強く、ユーモアのある奇妙なセンスを持っている。一緒に行動している5人のスプライトは呪いの呪文を1つかける事ができる。この呪文は転ぶ、鼻が大きくなるといった、魔法の冗談の形でその効果を表す。この呪いの正確な効果は、DMの想像力に任せられる。スプライトは、もし攻撃されたとしても、死に至らしめるような攻撃は決して行わない（エキスパートルールでは、スプライトの呪いの効果は「呪いを払う」呪文によって反撃され得る）。

●スタージ（Stirge）

アーマークラス：	7
ヒットダイス：	1*
移動：	30′（10′）
飛行：	180′（60′）
攻撃：	1
ダメージ：	1～3
出現数：	1～10（3～36）
セーブ：	ファイター2
士気：	9
宝物のタイプ：	L
性格：	ニュートラル
XP値：	13

スタージは長い鼻を持った、鳥に似た生物である。彼らは敵の体にくちばしを突き刺し、血を吸う。スタージの攻撃の命中（1～3ポイントのダメージを与える）は、敵の体に突き刺した事を意味し、敵が死ぬまで毎ラウンド1～3ポイントのダメージを与え続ける。飛行中のスタージはいかなる敵に対しても、そのスピーディな降下攻撃故に最初の命中判定に＋2の特典を得る。

●ソール（Thoul）

アーマークラス：	6
ヒットダイス：	3**
移動：	120′（40′）
攻撃：	爪2か武器1
ダメージ：	1－3／1－3武器による
出現数：	1～6（1～10）
セーブ：	ファイター3
士気：	10
宝物のタイプ：	C
性格：	カオティック
XP値：	65

ソールはグール、ホブゴブリン、トロル（エキスパートルールで説明される）が魔法の力で結合したものである。近くに寄らない限りホブゴブリンそっくりに見える。彼らは時としてホブゴブリンの王の護衛の中に加わっている事もある。グール同様、ソールに触られた者は対パラライズST判定を成功させない限り、麻痺して

しまう。ソールが戦いで負傷した場合、それが生きている間は毎ラウンド1hpずつ回復していく。ソールが攻撃を受けた後、DMは各ラウンドの最初にこの1hpの回復分のhpを増さねばならない。

●トログロダイト（Troglodyte）

アーマークラス：5
ヒットダイス：2*
移　　　動：120′（40′）
攻　　　撃：爪2/かむ1
ダ　メ　ー　ジ：1−4/1−4／1−4
出　現　数：1~8（5~40）
セ　ー　ブ：ファイター2
士　　　気：9
宝物のタイプ：A
性　　　格：カオティック
X　P　値：30

トログロダイトは短い尾、長い足、そして頭と腕にとげのある〝とさか〞を持った、知性の高い人間型爬虫類である。彼らは直立して歩き、人間と同じくらい、上手に手を使える。他のほとんどの生物を嫌っており、会う者は総て殺そうとする。彼等は体色を変えるカメレオンに似た能力も持ち、岩壁に隠れ、しばしば(1d6の1~4で）不意打ちを行ってくる。

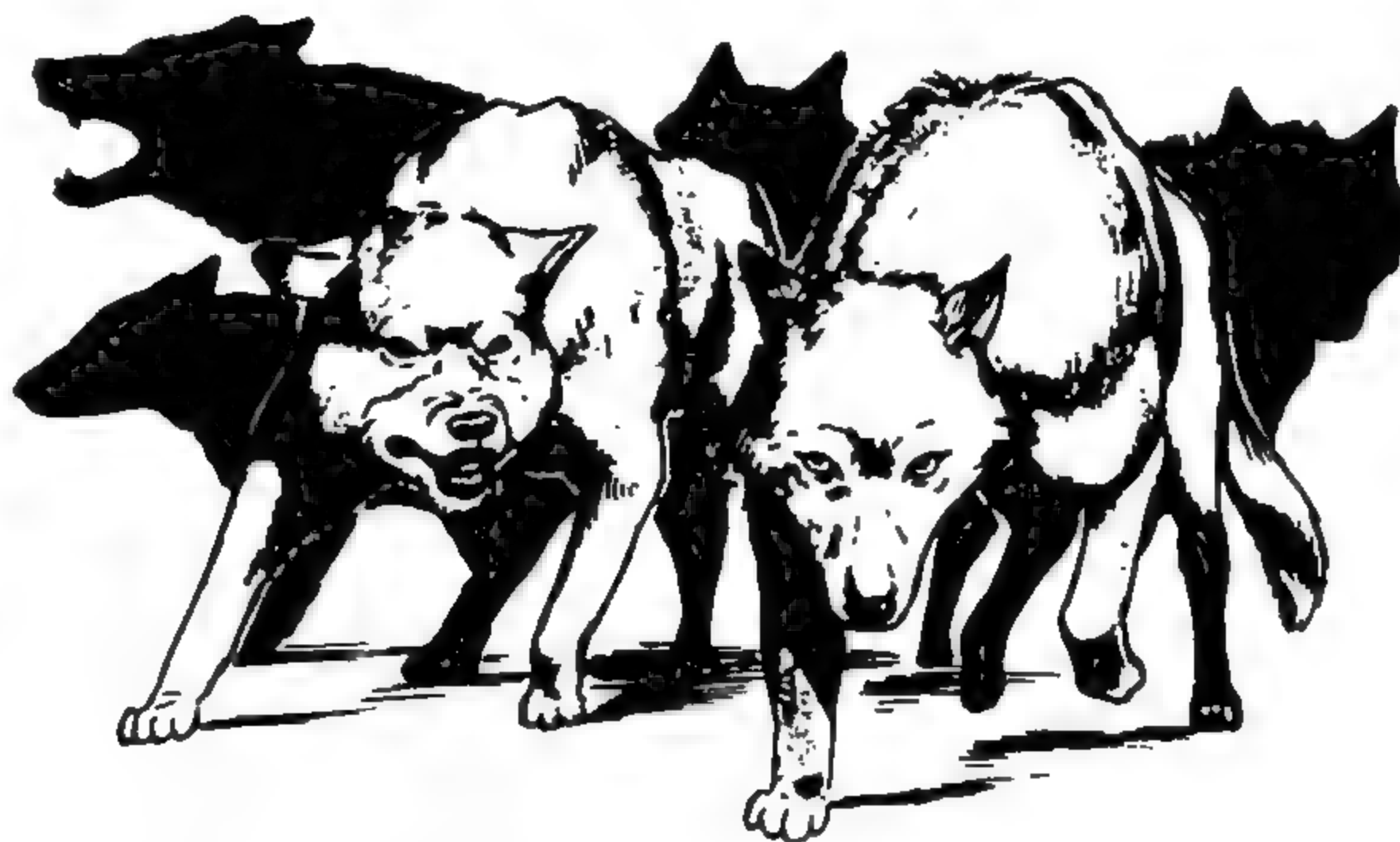
また、彼らは悪臭を放つ油を隠し持っている為、人間と擬似人間のキャラクターは対毒ST判定を成功させないと吐き気を起こす。吐き気を起こした生物は、トログロダイトと接近戦を行っている間は命中判定に−2の修正を負う。

●アンデットモンスター

グール、スケルトン、ワイト、ゾンビを参照。〝アンデット〞とは闇の魔力によって作られた邪悪な生物である。彼らには、毒のような普通の生物に効果があるものや、スリープ、チャームといった心に効果を及ぼす呪文などは全く効果がない。また、彼らは何をするにも全く音を立てない。

●ライカンスロープ（Lycanthrope）の項を参照

ワイト（Wight）*

アーマークラス：5
ヒットダイス：3*
移　　　動：90′（30′）
攻　　　撃：1
ダ　メ　ー　ジ：エネルギードレイン
出　現　数：1~6（1~8）
セ　ー　ブ：ファイター3

士　　　気：12
宝物のタイプ：B
性　　　格：カオティック
X　P　値：50

ワイトは、人間や擬似人間の死体に宿る霊で、〝アンドット〞であり、これを攻撃できるのは銀の武器か、魔法の武器だけである。ワイトが獲物に命中を与えた場合、彼らはその獲物の生体エネルギーを吸い取ってしまう為、大変怖れられている。

ワイトによる各命中は、体験レベルを1か、ヒットダイス1を吸い取ってしまう（このエネルギードレインについては前に説明がある)。ワイトによって生体エネルギーをすっかり失った人間は1~4日でワイトになり、自分を殺したワイトの指揮下に置かれる。

●イエローモールド（Yellow Mold）

アーマークラス：常に命中できる。
ヒットダイス：2*
移　　　動：0
攻　　　撃：胞子
ダ　メ　ー　ジ：1~6+特殊
出　現　数：1~8（1~4）
セ　ー　ブ：ファイター2
士　　　気：関係なし
宝物のタイプ：Nil
性　　　格：ニュートラル
X　P　値：25

この致死性の菌は出現数の〝1〞ごとに10フィート平方を覆っていて、多くの黄苔が、あちこちに見つけられる。黄苔は火でのみ殺す事ができ、たいまつは毎ラウンド1~4ポイントのダメージを与える。

黄苔は木や草を通して害を与える事ができるが、金属や石を通り抜ける事はできない。この苔は実際には攻撃してこないが、もし何か（たとえたいまつであっても）で、この苔に触れると、1回ごとに50%の確率で胞子雲が10′×10′×10′の空間に巻き起こる。

この雲に包まれた者は1~6ポイントのダメージを受け、対デスレイST判定を成功させない限り、窒息を起こして6ラウンド以内に死んでしまう。

●ウルフ（オオカミ，Wolf）

オオカミ——オオカミは肉食性で、群れで狩りをする。荒野を好むが、時として洞窟にいる事もある。捕まえたオオカミの子は、犬のように訓練する事もできる（DMが許せば）が、困難を共なう。3匹以下で行動していたり、群れの数が最初の半分以下になると、士気は8から6に低下する。

ダイアウルフ——ダイアウルフは普通のオオカミより大きく、どう猛で、中級の知性を持つ。いつも群れで狩りをしており、洞窟、森、山に棲む。時としてゴブリンに乗物用として訓練されている事もある。捕まえたダイアウルフの子はDMが許せば犬のように訓練できるが、普通のオオカミより更に野蛮である。

	ノーマルウルフ (Normal Wolf)	ダイアウルフ (Dire Wolf)
アーマークラス：	7	6
ヒットダイス：	2+2	4+4
移動：	180′（60′）	150′（50′）
攻撃：	かむ1	かむ1
ダメージ：	1～6	2～8
出現数：	2～12（3～18）	1～4（2～8）
セーブ：	ファイター1	ファイター2
士気：	8か6	8
宝物のタイプ：	Nil	Nil
性格：	ニュートラル	ニュートラル
XP値：	25	125

●ゾンビ（Zombie）

アーマークラス：8
ヒットダイス：2
移動：90′（30′）
攻撃：爪1か武器1
ダメージ：1～8か武器による
出現数：2～8（4～24）
セーブ：ファイター1
士気：12
宝物のタイプ：Nil
性格：カオティック
XP値：20

ゾンビは、邪悪なマジックユーザーか、クレリックによって生気を吸い込まれた心のない人間、デミヒューマンであり、アンデットモンスターである。ゾンビは通常の武器によって傷つける事ができる。また音を立てない為、しばしば宝物の番人として配置されている。動作はとても鈍く、常に先制権を失う（ダイスを振る必要はない）。

宝　物

キャラクターが冒険中に見つけるコイン、宝石、装飾品、魔法の物品は総称して〝宝物〟と呼ばれる。富（コイン、宝石、装飾品等の値）は、そのままXPポイントとなる。発見した宝物の量によって、キャラクターがいかに成長しているかが決定される訳である。裕福なキャラクターは、よりよい装備、より多い従者を得る事ができ、高レベルクレリックによる魔法の治療等、特殊なサービスを受ける事もできる。魔法の物品はXPポイントの算定には加えないが、特に冒険中において便利な品となる。宝物は普通、モンスターのすみかで見つかるが、何らかの任務を達成する報酬、代償としてNPCから得られる事もある。宝物は無作為に配置されてもよいし、DMが選んで配置してもよい。DMはプレイの前に隠すべき大規模な宝物の中身を常に決めておくべきである。その宝物をいかに巧く隠し、守るか、その細工をしておくように。魔法の物品を用意したら、DMはそれをモンスターに使わせてもよい。例えば、バグベアーに＋1の魔剣を使わせてもよい。

無作為配置による宝物

モンスターの守る宝物を無作為に決定するには、以下の処理を順に行う。

宝物の無作為決定

1．宝物のタイプを見つける。
2．宝物のタイプにより、得られる可能性のある宝物についてｄ％し、どの宝物が実際に配置され得るか、調べる。
3．配置される事になった宝物の量を調べる。
4．魔法の物品を使う事にしたら、魔法の物品表で、そのタイプを決める。

1．モンスターの説明の所で、〝宝物のタイプ〟を調べ、宝物のタイプ表（次ページ）上に、それと同じ文字を見つける。表上で、その文字の右に続く列が、実際に得られる宝物の可能性である。各タイプには確率と数の範囲が表記されている。
2．d％のダイスを振る。表に示されている確率以下の目が出れば、そのタイプの宝物が得られる。各々についてダイスを振る傍ら、別紙に実際に得られた宝物のタイプを記録しておく。
3．手順2によって得られる事が判明した各タイプの宝物の実際量を決定する為、与えられた範囲に従ってダイスを振る。
4．魔法の品物を使用するなら、魔法の物品表を使って実際のタイプを決める。

＊　ダイスに関する注意―宝物の量は表上では範囲（1～6、2～12など）で表されている。この範囲の最初の数字が1の場合、2番目の数字は振るダイスのタイプである。例えば1～4は1d4、1～100はd％を意味する。
最初の数字が1より大きい時、それはダイスを振る回数を表し、使うダイスのタイプは2番目の数字を1番目の数字で割ると求められる。例えば、3～24は3d8、2～24は2d12、5～30は5d6を表す。
両方の数字が10の倍数の時DMはダイスを1回振り、その結果を10倍する事にしてもよい。例えば10～40は1d4しその結果を10倍して出してもよいのである。
同様、10～60は1d6×10となる。

考えて配置される宝物

DMは無作為ダイスを振る代わりに、宝物を選んで配置してもよい。ダイスを振った結果、宝物が多すぎたり、少なすぎたりした時も、考えて、選んで配置してもよいだろう。この、自己の判断で宝物を選択する時は、注意深く行わねばならない。キャラクター達の得るXPポイントは、その大半（普通、全体の3/4以上）をそれらの宝物に依存しているのだから。
2、3回ゲームを進めた後では、次のゲームの最初にどれだけの量のXPを与えるか（グループの体験レベルを考えて）設定しておき、それに合わせて宝物を配置していくと、より容易となるだろう。しかしながら、その宝物を守るモンスターも十分強力に作っておく事を忘れてはならない。

宝物の修正

あるモンスターの〝出現数〟が1～4の場合、修正は必要ない。たとえ、1匹のモンスターが示された量の宝物を守る事になっても、である。しかしながら、多くの人間型生物は野外のすみかでは多人数でいるのが普通である。宝物のタイプがAからOまでの文字で与えられている場

合、それはモンスターの大勢いるすみかでのみ発見される宝である。(野外における〝出現数〟—( )つき—の怪物が存在する)。初心者キャラクターがこういった生物の多勢いるすみかで彼らに出会う事は避けなければならない。このようなケースでは、すみかにおけるモンスターの数を減らせばよいのだが、同時に宝物の量も減らさねばならない。

他のタイプの宝物

DMは今まで挙げてきたタイプの他の宝物を創作してもよい。他の貴重な物品として、じゅうたん、壁かけ、珍しいワイン、銀器、食器、動物の皮、等がある。DMは各品にgp値を与え、選択ルールが使われるなら重量も決めておく。

平均的な宝物の価値

以下に宝物の各タイプの平均の値(gp)を示す。ただし魔法の物品を含んでいない。ダイスを振った後でこの表を見て、決定した宝物が多かったか少なかったか見直し、その上で望むならそれらに修正を加えてもよい。

平均的な宝物の価値(gp)

A	17,000	E	2,500	I	7,500
B	2,000	F	7,600	J	25
C	750	G	25,000	K	250
D	4,000	H	60,000	L	225
				M	50,000

コイン(貨幣)

総てのタイプのコインはほぼ同じ大きさ、重量を持つ。各コインの重さは、ほぼ1/10ポンド(45g)である。エレクトラム貨は金と銀1：1の合金である。各コイン間の交換比率は以下の通り。

貨幣交換レート表

100cp=1gp	2ep=1gp
10sp=1gp	1pp=5gp
500cp=50sp=10ep=5gp=1pp	

宝　石

宝石の価値を調べるにはd%して、宝石の価値表を見る。

宝石の価格表

d%	価　値	宝石例
01〜20	10gp	水晶石、トルコ石

宝物のタイプ表(各グループの持つ内容)その1

タイプ	銅貨(cp)(1000枚単位)	銀貨(sp)(1000枚単位)	エレクトラム貨(ep)(1000枚単位)	金貨(gp)(1000枚単位)
A	25%　1〜6	30%　1〜6	20%　1〜4	35%　2〜12
B	50%　1〜8	25%　1〜6	25%　1〜4	25%　1〜3
C	20%　1〜10	30%　1〜4	10%　1〜4	Nil
D	10%　1〜8	15%　1〜12	Nil	60%　1〜6
E	5%　1〜10	30%　1〜12	25%　1〜4	25%　1〜8
F	Nil	10%　2〜20	20%　1〜8	45%　1〜12
G	Nil	Nil	Nil	50%　10〜40
H	25%　3〜24	50%　1〜100	50%　10〜40	50%　10〜60
I	Nil	Nil	Nil	Nil
J	25%　1〜4	10%　1〜3	Nil	Nil
K	Nil	30%　1〜6	10%　1〜2	Nil
L	Nil	Nil	Nil	Nil
M	Nil	Nil	Nil	40%　2〜8
N	Nil	Nil	Nil	Nil
O	Nil	Nil	Nil	Nil

宝物のタイプ表(各グループの持つ内容)その2

	プラチナ貨(pp)(1000枚単位)	宝　石	装飾品	魔法の物品
A	25%　1〜2	50%　6〜36	50%　6〜36	30%　何か3
B	Nil	25%　1〜6	25%　1〜6	10%　剣か、よろいか、武器1
C	Nil	25%　1〜4	25%　1〜4	10%　何か2
D	Nil	30%　1〜8	30%　1〜8	15%　何か2＋薬1
E	Nil	10%　1〜10	10%　1〜10	25%　何か3＋巻き物1
F	30%　1〜3	20%　2〜24	10%　1〜12	30%　武器を除く何か3＋薬1＋巻き物
G	10%　1〜6	25%　3〜18	25%　1〜10	35%　何か4＋巻き物1
H	25%　5〜20	50%　1〜100	50%　10〜40	15%　何か4＋薬1＋巻き物1
I	30%　1〜8	50%　2〜12	50%　2〜12	15%　何か1
J	Nil	Nil	Nil	Nil
K	Nil	Nil	Nil	Nil
L	Nil	50%　1〜4	Nil	Nil
M	50%　5〜30	55%　5〜20	45%　2〜12	Nil
N	Nil	Nil	Nil	40%　薬2〜8
O	Nil	Nil	Nil	50%　巻き物1〜4

宝物のタイプ表(対象のタイプ各々)その1

タイプ	銅　貨	銀　貨	エレクトラム貨	金　貨
P	各自3〜24	Nil	Nil	Nil
Q	Nil	各自3〜18	Nil	Nil
R	Nil	Nil	各自2〜12	Nil
S	Nil	Nil	Nil	各自2〜8
T	Nil	Nil	Nil	Nil
U	10%　1〜100	10%　1〜100	Nil	5%　1〜100
V	Nil	10%　1〜100	5%　1〜100	10%　1〜100

21～45	50gp	シトリン、黒メノウ
46～75	100gp	アンバー、ガーネット
76～95	500gp	真珠、トパーズ
96～100	1000gp	オパール、ルビー

例が宝石の各価値ごとに与えられている。DMは冒険にリアリズムを添える為、キャラクター達には宝石のタイプのみを告げ、正確な価値を教えずにおいてもよい。この場合、プレイヤーは、後に、町の宝石商でその正確な価値を知る事になるだろう（多分、その価値の1～5%の謝礼を払ってであるが）。

追加ルール：宝物の中の総ての宝石の合計価値を算出した後で、DMはそれを異なる価値、数、の宝石に置き換えてもよい。例えば、各100gpの5個の宝石は、真珠1、黒メノウ10、ガーネット4とトルコ石10個等、に置き換えてもよいのだ。

装飾品

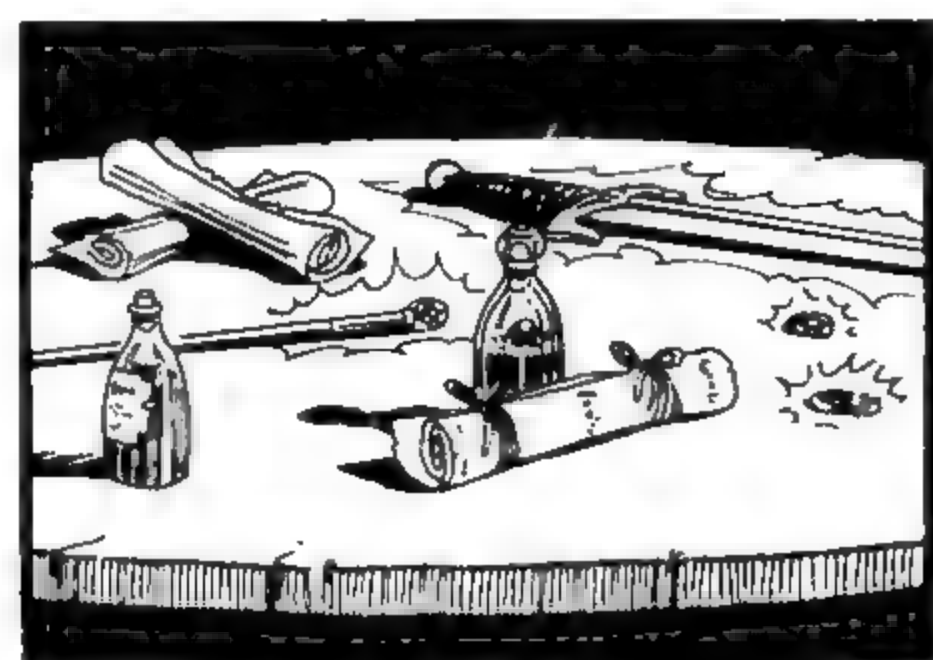
装飾品の価値を求めるには3d6し、その合計を100倍する（300～1,800gpとなる）。装飾品は熱い炎、電撃、衝撃などの乱暴な取り扱いで痛む事がある。それ等の装飾品は価値が1/2になる。

宝物のタイプ表（対象のタイプ各々）その2

タイプ	プラチナ貨(pp)	宝　石	装　飾　品	魔法の物品
P	Nil	Nil	Nil	Nil
Q	Nil	Nil	Nil	Nil
R	Nil	Nil	Nil	Nil
S	Nil	Nil	Nil	Nil
T	各自1～6	Nil	Nil	Nil
U	Nil	Nil	5％　1～4	2％と何か1
V	5％　1～100	Nil	10％　1～4	5％と何か1

装飾品の価格表（gp）

価　格	例
300～600	ブレスレット、ピン
700～1,000	ブローチ、イヤリング
1,100～1,400	ペンダント、ネックレス
1,500～1,800	王冠、王笏

宝石と同様、DMはどんなタイプの装飾品も宝石との組み合わせに使ってもよい。表に与えられたものよりも価値の高いものをゲームに出してもよい。宝石と装飾品が同じ宝物として存在する場合、これらを組み合わせてもよい。例えば、1500gpの装飾品に1000gpの宝石がついている時、"2つの金の王冠、各々大きな真珠が正面についていて、価値は各々1250gp" と置き換えられる。

魔法の物品表

魔法の物品を宝物の中に加える事にしたら、DMは以下の3つの手順でその正確なタイプを決定しなくてはならない。

1．魔法の物品のタイプ表を使い、d%のダイスの数で使うべき物品のタイプを決める。
2．上記手順1で決まった物品の副表を使い、1d20して正確な物品を決める。
3．その物品の説明を読む。

1．魔法の物品のタイプを決める。：

魔法の物品表

d％	使用する副表
01～20	a.　スォード
21～40	b.　他の武器
31～40	c.　ヨロイとシールド
41～65	d.　ポーション
66～85	e.　スクロール
86～90	f.　リング
91～95	g.　ワンド、スタッフ、ロッド
96～00	h.　その他の方法の物品

2．1．で決った物品を下記副表で選んでダイスを振って内容を調べる。

a．スォード（1d20）

ダイスの目	スォードのタイプ
1～8	スォード+1
9～10	スォード+1、+2VSライカンスロープ
11	スォード+1、+2VSスペルユーザー
12～13	スォード+1、+3VSアンデッド
14～15	スォード+1、+3VSドラゴン
16	スォード+1「ライト」(1/日)
17～19	スォード+1、「キュアライトワンズ」(1/日)
20	スォード+2

b．他の武器（1d20）

ダイスの目	他の武器のタイプ
1～4	アロー+1(10本)
5～6	アックス+1
7～9	ダガー+1
10	ダガー+2
11～13	メイス+1
14～16	スリングストーン+1(10発)
17	スリング+1
18～20	ウォーハンマー+1

c．ヨロイとシールド（1d20）

ダイスの目	ヨロイとシールドのタイプ
1～4	レザーアーマー+1
5～9	チェインメールアーマー+1
10～11	プレートメールアーマー+1
12～17	シールド+1
18～19	シールド+2
20	シールド+1&チェインメール+1

d．ポーション（1d20）

ダイスの目	ポーションのタイプ
1～4	デイミニュション
5～6	ESP

7~9	ガセアウスフォーム
10~12	グロース
13~16	ヒーリング
17	インヴィジビリティ
18~19	レビテート
20	ポイゾン（毒）

e．スクロール（1d20）

ダイスの目	スクロールのタイプ
1~4	呪文1つのスクロール
5~7	呪文2つのスクロール
8	呪文3つのスクロール
9~10	カース（読んだ時に起きる）
11~13	ライカンスローププロテクション
14~16	アンデットプロテクション
17~18	トレジャーマップ（1000—4000GP）
19~20	トレジャーマップ（魔法の物品1つ）

f．リング（1d20）

ダイスの目	リングのタイプ
1~3	アニマルコントロール
4~8	ファイヤーレジスト
9~10	インヴィジビリティ
11~15	プロテクション＋1
16~18	ウォーターウォーキング
19~20	ウィークネス

g．ワンド/スタッフ/ロッド（1d20）

ダイスの目	ワンド/スタッフ/ロッドのタイプ
1~6	エネミーデテクションワンド
7~11	マジックデテクションワンド
12~14	パラライズワンド
15~17	ヒーリングスタッフ
18	スネークスタッフ
19~20	キャンセレーションロッド

h．その他の魔法の物品（1d20）

ダイスの目	魔法の物品のタイプ
1~2	デボアリングバック
3~5	ホールディングバック
6	クリスタルボール
7~8	エルブンクローク
9~14	エルブンブーツ
11	オグルパワーガントレット
12~13	アライメントチェンジヘルメット
14~16	テレパシーヘルメット
17~18	ESP30′メダル
19~20	クライミンググローブ

3．魔法の物品の説明：

●魔法の物品を見分ける

魔法の物品の正体を正確に見分ける唯一の方法は、試してみる（指輪をはめる、薬を飲んでみるなど）事である。ただし、この試みを従者が行うのなら、従者はその物品を自分が持っていてよいものと期待するだろう。高レベルのNPC魔法使いに頼めば、これを見分けてくれるが、彼らは検定料の前払いを要求したり、他の奉仕を要求したりする上、見分けるには数週間（ゲームでの時間であり、実際の時間ではない）を必要とする事もある。

3 ●魔法の物品のタイプ

魔法の物品には、二つの基本的なタイプがある。使い果たされる事のない、永久的物品（剣、ヨロイなど）と、一度（薬など）、または、使用回数に限度のあるもの（魔法棒など）、である。

●魔法の物品を使う

どんな魔法の品物も、その効果を発揮する為には、、正しく使わなければならない。例えば、魔法の盾は内側の革輪に指を通して普通に構えない限り、何らの魔法力も発揮しない。幾つかの永久的物品は使用が容易である。この物品の使用にあたっては精神集中を必要としない。魔法の武器は、自動的に作動する。総ての一時的物品は使い果たされる（飲む、食べ尽くす等）か、精神集中によって使われる。精神集中を要する物品の使用中のラウンドにおいて、その使い手は移動、呪文の行使、他の行動等、はできない。

●魔法の物品の使用回数

多くの一時的物品は、制限された数の使用回数を持つ。最後の使用が終わると、その品物は、一切の魔力を失ってしまう。

その品物の使用回数を知るのは不可能であり、その回数を使ってしまった物品に再び魔力を注入する事も不可能である。

魔法の物品の要旨：

a．スォード

スォードを使うと、プレイヤーは命中判定と損害判定の両方にプラスの特典を得る。また、ある種のスォードは特定のモンスターと戦う時にのみ特殊な特典を持つ。キャラクターのクラスによる武器の制限は魔法の武器にも同様に適用される。例えば、クレリックは剣を使えない為、魔法のスォードも使えない。

リストにある2本のスォードはクレリック用呪文を使える。正確な効果を知る為、これらの呪文の説明を参照せよ。剣の各効果は1冒険（又は1日）に1度しか使えない。呪文を行使する能力を得るために、黙想する必要はない。DMは望むなら、クレリック呪文、マジックユーザー呪文の中から、他の呪文の力をスォードに加えてもよい。

また、DMはスォードの大きさ（通常はノーマルスォードだが、ショートスォード、トゥハンドスォードでもよい）を決めてもよく、無作為にダイスで決めてもよい。

●呪われた剣、
カーストスォード

どんなスォードも呪いにかかっているおそれがある。ダイスを振って、宝物としてスォードが得られる事になったら、再び1d20する。結果が1~3なら魔法のスォードの代わりに呪われたスォードが配置される事になる。しかし、これは〝普通の〟魔法のスォード（副表で決定したタイプ）そっくりに見える。死の戦闘に使われるまでは！そして、戦闘になると呪いが発揮される。

「呪いの剣」は、それを使って戦うプレイヤーが行う総ての命中判定、損害判定に、プラスの特典ではなく、−1となる。一旦呪いの剣が戦闘に使われてしまうと、それは放棄されてはならない。仮に盗まれたり、売られたりしたとしても、キャラクターは呪いの力で、それを取り戻そうという欲求に駆られる。キャラクターは、戦闘に際しては常にこの武器を使う（DMはプレイヤーに、これがキャラクターの望みであるかのように告げる。議論の余地はない！）。高レベルのNPCクレリックかマジックユーザーのみがこの呪いを取り除いてくれる。呪いがはらわれた後は、そのスォードはダイスをでた〝普通の〟魔法のスォードに戻る。

b．他の武器

魔法のスォードと同様、表示されたプラスが命中判定、損害判定の双方に加えられる。しかし、スォード同様に、どんな武器にも呪いがかかっている可能性がある。しかし、スォードに比べるとその確率は低く、1d20の1、2で、その武器に呪いがかかる。この呪いはスォード同様に扱われる。

また、普通の武器の制限は同様に適用される。例えば、マジックユーザーはスリングを使えず、よって魔法のスリングも使えない。

c．アーマー

ヨロイには多くの形、大きさがある。ヨロイが上等なほど、ACは低くなる。「魔法のヨロイ」とシールドはそれ以上にACを下げる事ができる。

魔法のヨロイ表

ヨロイのタイプ	普通のAC	魔法のAC	追加重量
レザーアーマー	7	6	＋100cn
チェインメール	5	4	＋250cn
プレートメール	3	2	＋300cn
シールド	*	*	無し

●魔法のヨロイ表の説明

〝普通のAC〟とはキャラクターがそのタイプの普通のヨロイを着た時のACである。〝魔法のAC〟とはキャラクターがそのタイプの魔法のヨロイを着た時のACである。〝追加重量〟とはキャラクターがそのタイプの魔法のヨロイを着た時に、キャラクターが運ぶ事のできる総重量に加えられる。言葉を変えて言うなら、魔法のチェインメールは、普通のチェインメールよりも、250cn軽いのである！

シールド＋1はACを更に1下げる。例えば、普通のチェインメールとシールドを持つファイターのACは4である。しかし、「魔法のチェインメールとシールド（双方とも＋1）」が見つかると、ACはチェインメールで－1、シールドで－1下がり、結局ACは2となる。シールド＋2が使われた場合、ACは更に1下がり、1となる。

●呪われたヨロイ（カースドアーマー）

ヨロイとシールドは呪われているかもしれない！このどちらかを宝物として配置する事になったら、DMは1d8する。結果が1なら、その品は呪われている事になる。スォードの時と同様に扱う。呪われたヨロイはキャラクターが命中を受けるのを＋1容易にする。

DMは発見されるヨロイのタイプ(大抵は人間の大きさ）を選択してもよいし、無作為に選択してもよい。

d．ポーション（薬）

ポーションは普通、聖水同様に小瓶に入っている。各ポーションは、それぞれ異なる味・匂いを持つ。たとえ同じ効果を持つ2つのポーション同士であっても、である。ポーションの効果は、特に記述がない限り7～12ターン続く。DMだけがこの正確な持続時間を知っているので、一度薬が使われたらDMは時間記録に注意すべきである。ポーションが、その効果を発揮するには、一度に総てを飲まねばならない。ポーションは、そのタイプを調べる為に、事前に舐めてみて、その後に使ってもよい。ただしポーションを飲むのには1ラウンドを要する。ポーションを試めす為に舐めても、ポーションの持続時間、効果には影響しない。

キャラクターが、先に飲んだポーションの効果が終わらない内に、もし他のポーションを飲んだ場合、後に、そのキャラクターは病気になり、3ターンの間、何もできなくなる(STの余地なし！)。そして、ポーションは、どちらもその効果を発揮しない。〝ヒーリングポーション〟は持続時間を持たない為、上記の対象外である。以下はポーションの各タイプの説明である。

●ディミニュション

このポーションを飲んだ者は、直ちに体が6インチ（約15cm）まで縮み、1フィート（約30cm）よりも大きい生物に対し、肉体的攻撃を行っても何のダメージも与えられない。ただ、このポーションを飲んだ者は小さな割れ目などを通り抜ける事ができ、そこに静かにじっとしている場合、90％の確率で、見られずに隠れ通す事ができる。このポーションはグロースのポーションの効果を打ち消す。

●ESP

このポーションはマジックユーザー呪文のESPと同じ効果を持つ。飲んだ者は、全一ターン、一方向へ精神集中する事で60フィート以内の一人の生物の思考を〝聞く〟事ができる。また、飲んだ者は2フィートの厚さの岩を通してこの能力を使えるが、鉛で薄く覆われた面は貫けない。更に情報を得るには、プレイヤーズマニュアルのマジックユーザー用呪文の項を参照せよ。

●ガセアスフォーム

このポーションを飲むと、その者の体は、ガス状の雲の形となり、その者が着たり運んでいたりした物はガスの体を通り抜けて、床に落ちる。飲んだ者はガス化した体を自在にコントロールでき、壁の小穴、箱のすきま等を通って移動できる。ガスの体を持つ者は攻撃を行う事はできないが、AC－2を持ち、非魔法武器によって傷つく事はない。

●グロース

このポーションは、飲んだ者を通常の2倍の大きさに巨大化し、一時的に強さを増し、命中した攻撃に関しては、敵に2倍のダメージ（ダイスで振った数を2倍する）を与えられる。しかしながら、飲んだ者の耐久度は増加する訳ではない。このポーションはディメニューションポーションの効果を打ち消す。

●ヒーリング

クレリックのキュアライトワンズの呪文同様、このポーションは、飲んだ者のhpを2～7ポイント回復させるか、一人の生物の麻痺を解く事ができる。

●インヴィジビリティ

このポーションは呪文のインヴィジビリティと同様の効果を持ち、飲んだ者は透明になる。キャラクターが透明になると、そのキャラクターが着たり、運んだりしていた総ての物品（他の生物は含まない）も同様に透明になる。透明になった物品はキャラクターの体を離れ次第、再び見えるようになる。更に情報を得るには、プレイヤーズマニュアルのマジックユーザー用呪文の項を参照せよ。DMはプレイヤーにこのポーションを6回に分けて少しずつ飲む事を許してもよい。この場合、その効果は1ターンのみとなる。

●レビテーション

このポーションは魔法使いの呪文の「空中浮揚」と同じ効果を持ち、飲んだ物は空中を何の支えもなしに上下に移動できる。ただし横方向へ進む事はできないが、一度天井まで上がり、天井に沿っていけば横へ移動する事はできる。上下方向への移動は毎ラウンド60フィートで行われる。更に情報を得るには、プレイヤーズマニュアルのマジックユーザー用呪文の項目を参照せよ。

●ポイゾン（毒）

毒は、普通の魔法のポーションとそっくりに見える。このポーションを、ほんの少量でも飲み込んだ者は、対毒ST判定を成功させない限り死んでしまう！（DMは望むなら、ST判定失敗時に受けるダメージの量を決めておいてもよい）

e．スクロール（巻き物）

スクロールとは、高レベルのマジックユーザー、エルフ、クレリックが魔法の方式をしたためた古い紙、羊皮紙である。スクロールを使うには、まず、それを読むのに十分な光が必要で、そして、声を出して読まねばならない。スクロールは一度しか使えない。大声で読む事によって言葉が消え失せていく為である。呪文の巻き物はマジックユーザー、エルフ、クレリック（呪文のタイプによる）によってのみ読まれる、プロテクションスクロール、宝物の地図は誰にでも読める。

●スペルスクロール（呪文の巻き物）

このタイプのスクロールには、1～3の呪文が書き込まれている。1つのスクロールに複数の呪文が書かれている場合、行使するべく読まれた呪文だけが消失する。呪文のスクロールは、クレリック用呪文とマジックユーザー用呪文のいずれかを含んでおり、そのタイプを決めるには、1d4する。

スクロールの呪文のタイプ

ダイスの目	タイプ
1	クレリック用呪文
2～4	マジックユーザー用呪文

マジックユーザー用呪文は魔法の言葉で書かれており、リードマジックの呪文が使われない限り、読む事はできない。クレリック用呪文のスクロールは一般語で書かれているが、その呪文の使い方はクレリックのみが知る。マジックユーザー、エルフはクレリック用呪文を使えず、クレリックはマジックユーザー用呪文を使えない。

DMはスクロールの呪文を選択してもよいし、無作為に決定してもよい。無作為に選択するのなら、各呪文について1d6し、以下の表を使ってそのレベルを決める。プレイヤーズマニュアルか、第3レベル呪文の場合は本書の呪文リストを使用し、ダイスを振って、呪文を決定する。

スクロールの呪文のレベル

ダイスの目	レベル
1～3	第1レベル
4～5	第2レベル
6	第3レベル

●呪われたスクロール(カーススクロール)

不運にも、カーススクロールの上の文字を誰かが見た場合、その者は直ちに呪われる。読んだかどうかはこの際関係ない!DMは、この呪いの効果を決めておかねばならない。以下はその例である。

1. 読んだ者はカエル(か、他の害のない生物)に変わってしまう。

2. 読んだ者と同じレベルのさまようモンスターが出現し、不意を打って攻撃する(ダイスの目に特典を伴ってのフリーアタック1回)。

3. 読んだ者の持っていた魔法の品が1つ消失する(品物はDMが選ぶか、無作為に決定)。

4. 読んだ者は、ワイトの命中を受けたかのように、レベルを失う(DMは第1レベルキャラクターの〝不公平な死〟を避ける為に再度ダイスを振るべきであろう)。

5. 読んだ者の長所の能力値に関し、ダイスの振り直しを行う。

6. 回復するまで、負傷が2倍になる。回復の呪文は通常の半分のポイントしか傷を治せない。

リムーブカースの呪文(D&D®エキスパートセット参照)のみが、このタイプの呪いを取除く事ができるが、DMは呪いのかかったキャラクターに、高レベルのNPCマジックユーザーか、クレリックの治療、を受けさせてもよい。この場合、NPCはその代償として困難な冒険を成し遂げる事を要求してくるであろう。

●プロテクションスクロール

このスクロールは、どんなキャラクタークラスでも読み、使用する事ができる。これを読むと、読んだ者を中心に直径10フィートの防御の輪ができ、その者と一緒に移動する。この輪は、後述のモンスターの進入を防ぐ事ができるが、モンスターが呪文、飛び道具を使用した時はその効果を防ぐ事ができない。この輪は、その中にいる誰かが後述のモンスターを接近戦で攻撃すると、消失する。

ライカンスローププロテクション:これを読むと、輪の中の者は皆、不確定数のライカンスロープから6ターンの間、守られる。この効果を受けるライカンスロープの数は以下の範囲である。

ワーラット	1～10匹
ワーウルフ、ワーボアー	1～8匹
ワータイガー、ワーベア	1～4匹

アンデットモンスタープロテクション:これを読むと、輪の中の者は皆、不確定数のアンデットモンスターから6ターンの間守られる。効果をうけるアンデッドモンスターの数は、その種類によって以下の範囲となる。

スケルトン、ゾンビ、グール	2～24匹
ワイト、レイス、マミー	2～12匹
スペクター、それより大きいもの	1～6匹

●トレジャーマップ

宝物の地図はDMがあらかじめ作っておき、宝物のありかを示しておく。DMは表に与えられた合計値の範囲内で任意に宝物を組み合わせてよい。この宝物はモンスターに守られているべきである。時として地図はその一部しか描かれていなかったり、なぞなぞの形で書かれていたりするが、リードランゲージ呪文によってのみ読む事ができる。

f. リング

魔法のリングは、使用にあたり、指にはめねばならない。普通は持っていて、使う時のみ指にはめてもよい。片方の手には1つのリングしかはめられない。それ以上の数のリングをはめた時は、1つのリングも機能しない(ウィークネスのリングを除く)。キャラクターはどのタイプのリングでも使う事ができる。

●アニマルコントロール

このリングをはめた者は、1～6匹の普通の動物(もしくは1匹の大型動物)を操る事ができる。動物側にST判定の余地はない。このリングは賢い動物、空想上のモンスター、魔法のモンスターには効力を持たない。この支配は、使用者が、動きも戦いもせずに精神集中し続ける限り続くが、一旦精神集中が途切れると動物は自由になり、反撃してくるか、逃走するかする(ダイスの目に−1して反応判定)。このリングは1ターンに1回だけ使える。

●ファイヤーレジスタンス

このリングの使用者は通常の火によって傷つく事はなく、火の呪文、レッドドラゴンのブレスに対するST判定に+2の特典を得る。更に、DMは使用者に対する火のダメージ決定の各ダイスの目から1を引く(各ダイスにつき、最低値1は常に与えられる)。

●インヴィジビリティ

このリングの使用者は、リングをはめている限り姿が見えないが、何らかの攻撃をしかけたり、呪文をかけたりすると、姿が見えてくる。使用者は、1ターンに1回しか姿を消せない。

●プロテクション+1

このリングは、使用者のアーマークラスを+1する。例えば、ヨロイを着ない、AC9のマジックユーザーがこのリングをはめるとAC8になる。このリングはまた、使用者の行う総てのST判定に+1の特典を与える。

●ウォーターウォーキング

このリングの使用者は水の上を自在に歩く事ができ、沈む事はない。

●ウィークネス

このリングがはめられると、使用者は弱くなり、そのストレングスの能力値は1～6ラウンド以内に3になる。使用者はこのリングを外す事はできない(D&D®エキスパートセットのリムーブカースの呪文は、このリングを外す事ができる)。

g. ワンド、スタッフ、ロッド

ワンドとは細くて滑らかなほぼ18インチ(46cm)くらいの棒であり、ロッドはこれと似ているが長さは90くらいある。スタッフは2インチ(5cm)もの太さで2メートル近い長さである。D&D®ベーシックルールにおいてはワンドはマジックユーザーとエルフのみ、スタッフはクレリックのみが使う事ができる(エキスパートルールにおいては様々な使用回数を持ち、異なるクラスにより使用され、更に物品が補追される)。ワンドは発見時には1～10回の使用限度を持つ。以下は各物品の説明である。

●エネミーデテクションワンド
　これを使うと、60フィート以内の総ての敵(たとえ隠れていても、透明でも）が燃えているかのように輝いて見える。

●マジックデテクションワンド
　これを使うと、20フィート以内の魔法の物品は総て輝いて見える。品物が箱の中にあったり、通常に見る事ができない時は、輝きは見えない。

●パラライズワンド
　これを使うと、ワンドは放射状の光線を発射する。この光線は長さ60フィート、末端の幅30フィートの放射状となる。これを受けた総ての生物は対ワンドST判定に成功しない限り6ターンの間麻痺する。

●ヒーリングスタッフ
　このスタッフは使われるたびに2～7ポイントの傷を回復する。各人はこの恩恵を一日に一回しか受けられないが、何人でも治す事ができる。使用回数の制限はない。

●スネークスタッフ
　この魔法のスタッフは1＋1の武器となり、命中時には2～7ポイントのダメージを与える。その上、命令すると、このスタッフはヘビ（AC5、HD3、hp20、ML60′（20′））に変わり、命中した生物の体に巻きつく。この指示は、目標へスタッフが命中した時のみ行ってよい。このヘビに襲われた者は、巻きつかれる事を避ける為に、対呪文ST判定のチャンスを持つ。人間と同じか、それ以下の大きさの生物は、巻きつかれた場合、1～4ターンの間無力化する。人間より大きい生物は、巻きつかれない。
　獲物を放すと、ヘビは持ち主の所に這い戻り再びスタッフの姿に戻る。ヘビの負傷はスタッフに戻ると完全に治り、殺されると、もうスタッフには戻らず、そのスタッフは総ての魔法の力を失う。使用限度はない。

●キャンセレーションロッド
　このロッドは、どんなキャラクターでも使用できる。これはただ一度しか働かないが、これが命中すると、魔法の物品の魔力は永久に破壊される。目標のアーマークラスは9として扱う。DMは、目標となる品物が戦闘中に使われている場合（例えばスォードで攻撃しようとしている時など）、目標のアーマークラスに修正を加えてもよい。

h. 他のいろいろな魔法の物品

　これらの物品は特殊であり、以下はその説明である。

●デボーリングバッグ
　この品物は普通の小袋に見えるが、この中に入れた品物は消えてしまう。誰でもすぐにこの袋に手を入れ、中の物に触る事ができよう一まだ中身があればの話だが！
　中の品物が7～12ターン以内に取り出されない限り、それらは永久に失われてしまう。生きている生物は、全部を袋に入れない限り効果を持たないが、このような事は、かなり小さな生物でないとできない。

●ホールディングバッグ
　この品物は普通の小袋に見えるが、この中に入れた物品は消えてしまう。しかし、袋に手を入れると、その物品はちゃんと存在している！この袋は10,000cnの重量まで収納でき、これだけの物を入れても600cnの重量しかない。この袋の中に入れられる物品は10′×5′×3′以下でなくてはならない。それより大きい物は入らない。

●クリスタルボール
　この品物はマジックユーザー、エルフのみが使用でき、この使用者はこれを覗く事によって、心に浮かべた場所、物を見る事ができる。これは1日に3度しか使えず、画像は1ターンで消える。このクリスタルボールを通して見たものに対しては呪文をかける事はできない。この球で見ようとする場所、物品についてよく知っているほど画像は鮮明になる。

●エルブンクローク
　このマントを着た者は高確率（1d6の2～6）で透明になれるが、攻撃、呪文の行使をすると姿が現れてしまう。一旦姿を現すと1ターンの間透明になれない。

●エルブンブーツ
　これを履いた者は、ほとんど音を立てずに動ける（1d10の2～9で成功)。

●オグルパワーガントレット
　この手袋は、着用した者のストレングスを18にし、通常の修正（＋3）を与える。また、着用者は戦闘において武器がなくても、こぶしで殴る事で目標に1～4ポイントのダメージを与える。この場合、＋3の修正は命中判定にのみ適用される。

●アライメントチェンジヘルメット
　これは上等なカブトに見えるが、これをかぶった者は直ちに性格が変わってしまう(DMは新たな性格を無作為に決める)。このカブトはリムーブカースの呪文によってのみ取り払う事ができるが、被っている者はこれを脱ぐ事を嫌うだろう。一旦取り払うと、その着用者は直ちに本来の性格に戻る。DMはキャラクターに特殊な任務、冒険を負わせる事でかぶとを取り払う事を許してもよい。

●テレパシーヘルメット
　これも上等なカブトのように見えるが、これをかぶった者は、ただ心に思うだけで、90フィート以内の生物に思考を伝達できる。この思考を受けた生物は、それを理解するが、反応を拒否することもできる。また、着用者は範囲内の生物の思考が読める。かぶとを働かすには、着用者は相手に精神集中しなければならず、移動、呪文の行使をしてはいけない。相手が対呪文ST判定に失敗するが、テレパシーを受け入れた時のみ、思考を読む事ができる。1日の使用回数は3度までである。

●ESPメダル
　この魔法のメダルは鎖で首に下げられる。着用者は1ラウンド精神集中する事により、30フィート以内にいる一人の生物の思考が読める。精神集中している間、使用者は移動を行えるが、戦闘、呪文の行使はできない。DMはこのメダルが使われるたびに1d6する。結果が1ならメダルは正しく働かず、使用者の思考を30フィート以内の全員にばらまいてしまう！DMは、このメダルの効果を妨げるにあたり、目標に対呪文ST判定を許してもよい。

●クライミングロープ
　これは長さ50フィートの細くて強いロープで、持ち主の命令した方向へ登っていく。空中にとどまり、10,000cnの重量まで空中で支えられる。

ダンジョンの創造

〝ダンジョン〟とは、モンスターと宝物が見つかる総ての場所を指し、普通は廊下でつながれた部屋の集まりである。それは城（新しいものか、廃墟）、洞窟、君の想像するいかなる場所でもあり得る。

ダンジョンの〝レベル〟とはダンジョンのある部分を指す数字であり、普通、その区域の危険の大きさを表している。ダンジョンレベル1、第1レベルは最も小さな、比較的対しやすいモンスターとそれ相当の宝物が見つかり、普通最も冒険は容易である。レベル2は、普通、レベル1よりも危険であり、このレベル数が増えるに従い、危険の度合いも増す。1つのダンジョンは、何レベルまでも持ち得る。

ダンジョンのタイプ

ダンジョンのレベルは普通、垂直（1つの上にもう1つといった形に建てられている）で、大抵のダンジョンは、奥深く進んでいくほど、冒険はより危険なものとなる。ダンジョンの入り口は、通常、レベル1にあり、階段、穴、又は何らかの装置（時として、エレベーターであったりする）が、冒険者を下のレベルへと導く。

ある種のダンジョンは反対に、第1レベルより下へではなく、上に行くほど困難になるように建てられている。塔がこのタイプの一例である。

また、ある種のダンジョンは、レベル1の上にも下にも他のレベルがなく、水平に建てられている。この場合の〝より低い（危険な）〟レベルとは、ダンジョンの入り口から遠く離れた部分が指すが、そのレベルはレベル1よりも高い位置にある訳でも、低い位置にある訳でもない。洞窟の集まりが、この一例である。

ダンジョンへの入り口が複数ある事もある。その総ての入り口が第1レベルにつながっている必要はない。ある入口は第1レベルを通り過ぎ、そのまま他のレベルにつながっていてもよいのだ。

君がダンジョンをデザインする時は、どんな方法を使ってもよいが、まず最初に、簡単な垂直のダンジョンを作り、第一レベルの下により困難なレベルを設けるようにする事を勧める。市販されているシナリオには他のタイプのダンジョンもあり、君は、2、3の練習の後、より手の込んだタイプを作れるようになるだろう。

良いダンジョン、悪いダンジョン

君は丸と四角（これが部屋になる）の集まりを書き、それらを線（これが廊下となる）でつなぎ、出現するモンスターと発見される宝物のリストを作るだけで、簡単にダンジョンを〝デザイン〟できる。しかし、無作為な〝デザイン〟は、良いダンジョンとは言えない。良いダンジョンは、理想的で、注意深く考え抜かれてデザインされ、モンスターと宝物は、何らかの理由を持って配置される。

良いダンジョンは、ただモンスターと出会う場所ではなく、興奮と、謎と、その手掛かりを与えるもので、何らかの意味を持った冒険とならなくてはならない。良いダンジョンにおいてはプレイヤーは偉業――何らかへの挑戦と成功――の達成の喜びを得る。

適当に作られたダンジョンでもモンスターが注意深く選ばれ、配置されれば良いダンジョンとなり得る。適当に描かれた洞窟は、部屋と通路のデザインが混乱しているが、動物（普通のもの、巨大なもの）や人間型モンスター（ゴブリン等）といった洞窟の住人だけを住まわせる事で良いダンジョンとなり得る。

プレイヤーズマニュアルの1人用冒険は〝良いダンジョン〟ではなかった。少なくとも良い冒険向きではなかった。これは君の行う戦闘の練習を行い、ゲームの基本的なものを示す目的でデザインされていた。これはラストモンスターを除き、全体的なデザインに基づいて、更に多くの部屋（ゴブリンのすみか、ネズミのような死肉を食べる生物、スケルトンのような外周部の番人など）を加える事によって良いものとなるだろう。

ステップ・バイ・ステップ

以下の手順は良いダンジョンを作る時のガイドとして使える。以下を読んでアイデアの基本とし、望むなら以下の手順に従ってもよい。どの手順も重要である。

1．シナリオを選ぶ
2．背景を決める
3．特殊なモンスターを選ぶ
4．地図を書く
5．ダンジョンのストック
6．内容の最後の仕上げ

1．シナリオを選ぶ

〝シナリオ〟とはダンジョンの形を拘束する冒険のアイデア、テーマであり、ダンジョン全体はシナリオに合うようにデザインされねばならない。良いシナリオはプレイヤーに冒険の理由を与え、冒険を一貫して筋道の立ったものにする。モンスター、宝物はシナリオに従って後に配置されている。簡単に言うならばシナリオはダンジョンの総てに影響するのである！

シナリオは君の想像するどんなものでもよい。以下はシナリオの例と、その説明である。

●未知なるものへの冒険
グループは未知の地域の地図を描く為に雇われた。その地域はかつてよく知られていたが、今や破壊され、蹂躙され尽くしている。奇妙な塔が一晩中、同じ場所に出現したりする。この例はTSR社のB－1、B－3モジュールである。

●敵中強硬偵察
敵（邪悪なモンスター）が人類の王国に侵入した。キャラクター達は敵の前哨線に進出し、敵の兵力、侵攻プランを調べ、できれば、撃退してしまう。この例は、B－2モジュールである。

●廃墟の復興
グループは移住者が移ってくる前に先行して古い村落を偵察する。その廃墟は、過去に駆逐されたか全滅したに違いないある種のモンスターによって蹂躙されていたのだ。廃墟は栄えている町の近くにあるか、又はその一部かもしれない。

●古代の悪を討つ
この〝悪〟はモンスターかNPCだが、その正確なタイプは不明である。それは長い間封じ込まれていたが、最近の穴掘り、冒険によって再び目覚めたのだ。

●失われた神殿を訪ねる。
呪いを解くか、特殊な品物を取り戻す為、グループは何年もの間忘れられてきた神殿への旅をしなければならない。彼らは神殿の位置についてはぼんやりとしか知らず、旅の間に神話、予言を求めなければならないかもしれない。

●探検
王（もしくは他の強力なNPC）は雄壮な任務をキャラクター（かグループ）に命じた。それは貴重か、強力な物品の発見であるかもしれない。

●敵からの脱出
キャラクター達は捕らえられてしまった！彼らはダンジョンの奥深くの牢獄から脱出しなければならない（脱出、そして可能ならば何らかの物品の発見に注意せよ。容易であってはならない）。

●捕虜の救出
身分の高い重要人物が、悪の集団（盗賊、オーク、彼等と結託した魔法使いetc）の捕虜となった。救出グループは雇われたのかもしれない

し、単に告示された報酬を求めているのかもしれない。また、身代金を要求されている人の護衛であるのかもしれない。

●魔法の通路を使う。

"魔法の通路" とは魔力で生き者を他の場所へ送る装置であり、これは異次元世界への "ドア" かもしれず、遙か彼方の場所から侵攻点ともなり得る！また、これは単にグループをダンジョンの秘密の部分へ送り込む手段ともなり得る。グループはこの通路を破壊する任務に就いているのかもしれず、閉まったり失われたりした通路を開けたり、発見するために雇われたのかもしれない。通路は秘密のものでもよいし、知られていてもよい。両方に開いているかもしれないし、一方通行であるかもしれない！

●失われた種族を見つける。

キャラクターは、かつて人間であったらしい、長年の地下生活で様々な変化を起こした（色の違い、動物的習性、インフラビジョン）種族を発見した。この種族の細かな点については注意深く決めねばならない。

2．背景を決める

君はまだダンジョン全部の地図を描く必要はないが、その場所の大まかな外観を決めておかねばならない。そのタイプ（以下はその例）を選んだら、特殊な部屋、場所に関する君のアイデアを書き留めておく。

城か塔　納骨堂か墓　洞穴か大洞窟
古代の寺院　打ち捨てられた鉱山　要塞や町

3．特殊なモンスターを選ぶ

君はシナリオに従って特殊なモンスターを(無作為にダイスを振らずに）選ばなければいけない。望むなら新しいモンスターを創造してもよい。例えば "荒れた都市" を背景とするなどして。"廃墟の復興"シナリオなら、君は2、3のゴブリンのすみか（書く15～20匹を含む）及び彼らのペット、友人を特殊なモンスターとして配置するかもしれない。廃墟の残りの部分は無作為に決めてもよい。この "ダンジョン" 全体は2～3回の冒険に使う事ができるだろう。

4．地図を描く

方眼紙と鉛筆を使ってダンジョンの地図を描く。まず最初にスケールを決める。地図のスケールは方眼紙一目盛が示すフィート数で表す。最も一般的なスケールは"方眼紙1マス＝10フィート×10フィート" である。上で述べた廃墟のような野外の地域では、1マス＝20フィート四方が一般的である。屋内の特に細かく設定された場所は1マス＝5フィート四方のスケールを使うが、どんなスケールを使ってもよい。

次に、背景に基づいてダンジョンの大まかな外形を描く。洞窟の場合は正確な形は必要ない。外周線を描き、それに2、3の入口を開け、外周線の内部に部屋と通路を設けるだけで簡単に描く事ができる。しかしながら塔の場合は、その大きさと形を決定しなくてはならない。

地図の一部は空のままにしておいてもよい。後から描き込む事となる。ドア、階段、罠、他の家具等を地図上で表すには、標準的な記号を使うが、例が表紙の裏に載っている。君はこれを見るだけでダンジョンのデザインにあたっての2、3のアイデアを見つける事ができるだろう。

5．ダンジョンのストック

モンスター、罠、宝物などをダンジョンに配置する手順は "ストッキング" と呼ばれる。最初に特殊なモンスターを彼の宝物と共に彼等の場所に配置する。それから君は他の生物を選択するか "さまようモンスター" か君自身のリストに基づいてダイスを振って無作為に決めてよい。

無作為に部屋の中身を決めるには、以下のページで説明されている手段を使ってもよい。

6．最後の仕上げ

部屋のストッキングが終わり次第、君は通常の物品、音、匂いといったものの細かな特徴を加えてもよい。冒険を面白いものにするだけの特徴を加えよう。しかしプレイヤーが飽きてしまうほど多くてはいけない。君は、プレイを続けるうちに、ちょうどいい量の特徴を決める"感覚" を養えるだろう。

最後に、ダンジョンに合う "さまようモンスター" のリストを作っておく。ごく僅か（4～10匹）のモンスターのみ必要となるが、それらはシナリオ、背景、地図に合うように選ばれなければならない。例えば、廃墟ではモンスターは、総て死肉を食うタイプ（キャリオンクロウラー、ネズミ、ゼラチンキューブ)、大カブトムシ、特殊なモンスター（例えば、1～4匹のホブユブリンの番人）などがそれにあたる。

無作為ストッキング

ダンジョンに特殊なモンスターを配置した後で、君は選択するか、無作為に決めるかしてダンジョンの残りの部分にモンスターを配置してもよい。多くの部屋は空のまま残されるべきである。至る所にモンスターがいたら、ダンジョンは危険すぎるものになってしまう。チェックする一つの手段として、冒険者がいない時のダンジョンで何が起こっているか想像してみる。モンスター達が互いにしばしば出合っているとしたら、彼らは敵同士ではあるまい。でなければダンジョンは空っぽになってしまうだろう！モンスター達が互いに争ったとしたらキャラクター達が到着する前にダンジョンはほとんど空になり、総ての宝物は最後の生存者のすみかに独占された状態となってしまうだろう。

ダンジョンの部屋に無作為にストッキングを行うには、2回1d6して結果を下記の "部屋の中身表" 上にとる。最初のダイス振りは部屋の中身（モンスター、罠、特殊、空）を決め、2回目のダイス振りは宝物があるか否かを決める。以上のように1回目のダイスで部屋の中身を決め、次に欄を横に見て、2回目のダイスを取る。結果が "T" ならその部屋に宝物が配置される。"特殊" な部屋には宝物はほとんど見られない。宝の量は "無作為宝物表" で決定される。

部屋の中身表

1回目のダイス		2回目のダイス １２３４５６
１～２	空っぽ	Ｔ－－－－－
３	罠	ＴＴ－－－－
４～５	モンスター	ＴＴＴ－－－
６	特　殊	（普通、宝物はない）

銀貨は無作為配置される宝物の中では常に発見され、他の物も発見される可能性がある。DMはパーセンテージ決定のダイスを振り（d%)、結果が表の%以下なら、その宝物が得られる。宝物は床に散らばっているような事があってはならない。君は、どこに宝物が置かれているか（鍵の掛かった長箱の中など)、どこに隠されているか(テーブルの足の空間の中など)、を決めておく。

部屋の中身

無作為ストッキング表は罠、特殊な配置を示すことがある。これらは以下で説明されている。

無作為宝物表

ダンジョンレベル	銀　貨	金　貨	宝　石	装身具	魔法の物品
1	1d6×100	50%1d6×10	5%1d6	2%1d6	2%どれか1
2～3	1d12×100	50%1d6×10	10%1d6	5%1d6	8%どれか1

■罠

罠とはダメージ、何らかの魔法の効果を引き起こすものである。罠は事前に発見されるかもしれず、恐らくシーフキャラクターによって除去されるかもしれない。罠はドア、壁、天井、家具(テーブル、長箱、etc.)、また、直接宝物の上に配置されてよい。君は罠を組み合わせてもよいし、2、3の罠を別々に配置してもよいが、その場所をキャラクターにとって危険すぎるものにならないようにする。致死性の罠はダンジョンレベル2(か、それより下)に至るまでは配置は勧めない。以下は標準的な罠の例である。

●刃： 刃が落ちてくるか、飛び出してくるかして誰かに命中(恐らくST判定の余地がある)し、ダメージを与える。

●生物

モンスター(ヘビ、カブトムシ、クモ、etc.)が飛びかかり、不意打ちによって1回フリーアタックを行う。

●矢

スプリング仕掛けの小さな矢が発車され、誰かに命中(自動的命中、もしくは命中判定)してダメージか他の効果(麻酔、毒、呪いetc.)を与える。

●爆発

何かが爆発して、その場所の全員にダメージを与える。このダメージの量はあらかじめ決めておいても、ダイスで決めてもよいが、対呪文ST判定の成功はこのダメージを半分にする(その爆発が大きければ)。

●物が落ちてくる

石塊、瓦礫等に何かが触ると(もしくは適当に)落下してくる。これは誰かに命中して、ダメージ(あらかじめ決めておくか、ダイスで決定)を与えるが、目標は対魔法棒ST判定(飛び退くのに成功したか否かの判定)の余地がある。

●光

強力な光で、それを見た総ての者はしばらくの間、失明する(対呪文ST判定の余地あり。恐らくダイスの目にプラスか、マイナスの修正を伴う)。

●霧

毒ガスのように見える。これに対するST判定の失敗は、全然何事も起こらないが、くすくす笑い、恐怖感、1~6ターンの間のひどい悪臭(モンスターを引き寄せるか、さまようモンスター出現のチャンスを増す)、怒り(犠牲者は1~4ラウンドの間、互いに戦い合う。ST判定の余地あり)、麻酔、等の効果の内一つを引き起こす。

●幻覚

何か奇妙な事が起こり(しかし現実のものではない。マジックユーザーの呪文の「幻覚」を見よ)、キャラクターは恐れて逃走するかもしれない(もしくは幻覚は、偽の手掛り、キャラクター達を他の罠へ導くなどの他の効果を持っている事もある)。

●穴

床の一部が口を開け、キャラクター(数は任意)は落下し、ダメージ 1d4、1d6、1d8、1d10)を受ける。穴は、その底に何か(更にダメージを与える槍、深い水、モンスターetc.)がある事もある。また、穴は次のダンジョンレベルへと続く(一方通行の)降下口である事もある。

●毒ガス

犠牲者は対毒ST判定を行い、失敗するとダメージ(1d4、1d6、とにかく危険な量、しかし、大抵のキャラクターにとっては致死性ではない)を受ける。選択として、ST判定にプラスの修正(+1、+2、+4)を加えて、これに失敗すると死に至るものもある。ガスは普通、何かの中に入っていて、開けられると出てくる。

●毒　針

これは小さな針でどこかに隠されており、うっかり触ってしまうまで、これを見破るのはほとんど不可能である。この仕掛けに触ると、毒針が飛び出し、開けようとしたキャラクターを突き刺す。

●特　殊

特殊とは君が配置する、普通の物、罠、宝物でもないものの事である。以下はその標準的なものである。

●警　報

特殊なモンスターを呼び寄せる、ダンジョンのドアを開く、全く何の効果も持たない、等。

●幻　覚

ダンジョンの内容物(階段、部屋、ドア、モンスター、宝物etc)はそこには、実在していないただの幻影である、等。

●地図変更

グループの通過後、動く壁が彼等の出口を断ってしまう。彼等はダンジョンから出るのに、他の道を探らねばならない。動く壁は一定時間(1ターン、1時間、1日、等)後、元に戻る。

●移　動

部屋(又は、階段、ドア、物品etc.)が思いがけず動き出す(回転、落下、閉じる、登るetc.)。これは不意打ち判定の結果、グループが素早くこれを避けた場合、止まる事もある(判定のダイスの目には、しばしば−1~−3の修正が付く)。

●池

これは魔法の水をたたえており、これに触った(又は、飲むか、他の物に振りかける、等)場合、回復、ダメージ、能力値の変更、性格の変更、何かをしばらくの間魔法化する、しばらくの間透明にする、等の効果を受ける。

●音

部屋(又は、物品、宝物)が奇妙な音を立てる、うなり声、悲鳴、会話、等。

●像

人間、モンスター、その他(君が想像できる、ほとんど総てのもの)の大きな像が見つかる。これは、貴重で、魔法的、しかし動かすには重すぎ、生きているかもしれず、孤独で話し相手を求めている(恐らく嘘だが)かもしれない。下に落とし戸、宝物等を隠している、等の内いずれかの特性を持つ。

●移　送

これは上か下にいく仕掛け戸、秘密の階段、エレベーター、他の地域(他の部屋、レベル、ダンジョン)へ通ずる魔法の戸、等である。

●変わり種モンスター

リストにあるモンスターは様々なバリエーションを取る。マジックミサイルのように指骨を発射するスケルトン、頭の二つある大オグル、グリーンスライムや灰色泥土を吐き出す"馬鹿"なドラゴン、ワイルドボア(面白くない長話をする毛むくじゃらの人間)、クォーターリング(半分の大きさのハーフリング)、啞のハーピイ(歌う事ができず、代わりにハーモニカを吹く)、オグル・ゼリー(見たところオグルのように見えるが)、尾の切れたリザードマン、ロックンロールバブーン等……

●奇妙な物品

君はイマジネーションを駆使し、以下のような物を配置してもよい。飛び回りながら攻撃してくる武器、話すドクロ、しっかりと床(もしくは壁、天井)に接着している魔法の品と宝物、魔法の場所(無重力、逆重力、背丈が倍になる、背が1インチまで縮む、etc.効果はそこを離れるまで続く)、最近死んだ巨大な生物(大きすぎて通路を通れない。"こいつはどうやってここに来たんだろう？")、等々。

ワンダリングモンスター

ダンジョンにおいては、モンスターはしばしば、ある部屋で出会う。その部屋は彼らのすみかなのかもしれず、それとも他の場所にあって、ただそこを〝通行中〟だけなのかもしれない。

前者の遭遇は〝配置されたモンスター〟——ダンジョンの説明の中で、一つの特定の場所にいるものとして扱われる——との間に起こるものである。しかしながら、後者のようにモンスターが歩き回り、その途中でグループと遭遇するかもしれない時、DMは特定の場所にモンスターを配置しない。その代わり、これらのモンスターはダンジョンデザインの際に、特殊なワンダリングモンスター表上にリストされる。

ワンダリングモンスター表はダンジョン全体で一枚だけ使ってもいいし、ダンジョンの各レベルごとに別々に作っておいてもよい。巻末にはダンジョンレベル1～3における例が挙げられている。

冒険中DMは時間の経過記録を取る。ワンダリングモンスターが出現したか否か調べるには、DMは2ターン後に1d6する。結果が1なら、1ないしそれ以上の数字のさまようモンスターがグループに接近してくる。

モンスターはどんな方向からでも近づいてくる可能性を持つ。この方向はグループの位置によってDMが選ぶか、無作為に決める。ダイスを振りワンダリングモンスターの出現が決定したら、モンスターは短時間（1～4分）の内に到着する。彼らは、他のモンスターとグループが遭遇している最中にやって来るかもしれないのだ！

ある種の行動、物品はワンダリングモンスター出現の可能性を上昇させる。大きな騒音、戦闘、呪われた物品、特殊な場所の冒険、は出現判定を、毎ターン、より高い確率（1d6の1～2、1～3、1～4）にする。一般に出現する。ワンダリングモンスターの数はそのモンスターの説明のところにある〝出現数〟よりも少ないべきであろう。ガイドラインとして、あたかもそのモンスターとその本来のレベルよりも容易なところで出会ったかのように出現数を修正すればよい。例えば、ゴブリン（1レベルモンスター）とダンジョンレベル1で出会った時の出現数は2～8であるが同じダンジョンレベルのワンダリングモンスターとして彼らと遭遇した時は、出現するのは1～6人、1～4人ぐらいであろう。ワンダリングモンスター表を使うには、まず現在冒険中のダンジョンレベルの表を見つける。次に1d20し、使う表の上でもその結果をとる。その結果の横に出現するモンスターの名称と数が載っている。

〝出現数〟はレベルの違いと移動中である事の両方によって修正される。各モンスターの説明をよく読んでおく。

DFC入会、及びオフィシャルD&D®マガジン購読の御案内

今世紀最大のゲームシステムと言われるTSR社のD&D® ゲームシステム。その日本における唯一の公認ゲームクラブが『ドラゴン・ファン・クラブ(DFC)』なのです。当クラブはD&Dゲーマーのために生まれた、D&Dの公式ファン・クラブです。

＊当クラブに入会しますと、以下の特典が受けられます。

- 会員には会員証が送られます。
- 一度入会しますと永久会員となります。
- 入会金のお支払いのみで、以後の会費は無料です。
- 会員は当クラブの主催する公式コンベンションに無料で参加できます。
- 会員は各地で開催される販売店、クラブ・サークル主催で当クラブ後援のコンベンションに無料で参加できます。
- 会員はD＆Dに関するさまざまな情報を得ることができます。

さらに会員のための各種企画を行なっており、「**DFCニュース**」といった刊行物を発行しています。これらの企画は有料ですが、とにかくDFC会員にしか入手できないのです。

さあ、あなたもDFCに入会してD&Dの公認ゲーマーになりませんか？

入会希望の方は、**入会金1,000円**を郵便振替でお振り込み下さい。

＊『オフィシャルD＆D®マガジン』では、現在購読の申し込みを受け付けています。

当誌は、D&D® AD&D® に関する新製品紹介、ルール解析、Q＆Aからサンプルシナリオ、サークル紹介等のD＆D情報で一杯です。D＆Dゲーマーにとって貴重な資料となるでしょう。

なお、オフィシャルD&Dマガジンは、F・Gジャーナルの流れをくみ、加えてアメリカの専門誌Dragon®誌とDungeon™誌の翻訳記事の掲載による日本に於ける唯一の公認情報誌です。セクションとしてF・Gジャーナルも取り込まれるファンタジーゲーム総合誌なのです。

『オフィシャルD&D®マガジン』は隔月刊で、半年分（3冊）3,500円です。

また、バックナンバーの値段は以下の通りです。

F・Gジャーナル1～4号	一冊	**690円**
5～7号	一冊	**740円**
オフィシャルD&Dマガジン	一冊	**1,230円**

（F・Gジャーナルの8号以降はオフィシャルD＆Dマガジンに含まれます）

必ず御希望の**号数を明記**してお申し込み下さい。

なお、バックナンバーの在庫については必ず先にお問い合わせください。

「DFC」入会及び「オフィシャルD＆D®マガジン」購読御希望の方は、郵便振替に住所、氏名、希望事項を明記の上、お近くの郵便局から下記までお振り込み下さい。

振替口座　東京4－168804　株式会社　新和

なお、御入会、購読を同時にお申し込みいただいても結構です。御入会の場合、折り返し会則、会員証を、購読の場合で号数の御指定のない場合は申し込み受領時で最も若い号数のものより発送させていただきます。また、御希望の号数が、既に在庫切れの場合には切手等で返金いたしますので御了承下さい。

御不明の点は、㈱新和内オフィシャルD＆D®マガジン編集局まで御連絡下さい。

〒101 東京都千代田区岩本町2－6－2（大和ビル内）
株式会社　新 和 内　オフィシャルD＆D®マガジン編集局
TEL：03－864－0696

“ワンダリングモンスター表”

	ダンジョンレベル1		
ダイスの目	出現するモンスター	出現数	参照ページ
1	バンデット	1－6	27
2	ファイヤービートル	1－6	28
3	大バッタ	1－6	36
4	大ムカデ	1－6	30
5	グール	1－2	33
6	ゴブリン	1－6	33
7－10	人　間	1－3	34
11	コボルド	2－12	35
12	トカゲ、ゲッコ	1－2	35
13	NPCグループ	1パーティ	38
14	オーク	1－6	39
15	スケルトン	1－10	41
16	レイサースネーク	1－2	41
17	クラブスパイダー	1－2	42
18	スタージ	1－8	42
19	トログロダイト	1－3	43
20	ゾンビー	1－3	44

	ダンジョンレベル2		
ダイスの目	出現するモンスター	出現数	参照ページ
1	オイルビートル	1－6	28
2	キャリオンクロウラー	1	29
3	グール	1－4	33
4	ノール	1－4	33
5	ゴブリン	2－8	33
6	グレイウース	1	33
7	ホブゴブリン	1－6	34
8－10	人　間	1－3	34
11	ドラコリザード	1	35
12	リザードマン	1－6	36
13	ネアンデルタール人	2－8	38
14	NPCグループ	1パーティ	38
15	オーク	1－10	39
16	スケルトン	2－12	41
17	ピットバイパースネーク	1－6	41
18	ブラックウィドースパイダー	1	42
19	トログロダイト	1－6	43
20	ゾンビー	1－6	44

	ダンジョンレベル3		
ダイスの目	出現するモンスター	出現数	参照ページ
1	ホワイトエープ	1－4	27
2	タイガービートル	1－4	28
3	バグベアー	1－6	29
4	キャリオンクロウラー	1－3	29
5	ドッペルガンガー	1－2	30
6	ガーゴイル	1－3	32
7	ゼラチンキューブ	1	32
8	ハーピィ	1－3	34
9－10	人　間	1－3	34
11	クリスタルスタチュー	1－4	35
12	ネズミ人間	1－6	40
13	メデューサ	1	37
14	NPCグループ	1パーティ	38
15	オーカーゼリー	1	38
16	オグル	1－3	38
17	シャドー	1－4	40
18	クモ、タランテラ	1	42
19	ソール	1－4	42
20	ワイト	1－3	43

DM用参照表

		セーヴィングスロー（ST）				
キャラクタークラス	レベル	デスレイ毒	ワンド	パラライズ、石化	ドラゴンブレス	呪文、スタッフ、ロッド
クレリック	1－4	11	12	14	16	15
ドワーフ	1－3	8	9	10	13	12
エルフ	1－3	12	13	13	15	15
ファイター	1－3	12	13	14	15	16
	4－6	10	11	12	13	14
	7－9	8	9	10	11	12
	10－12	6	7	8	9	10
ハーフリング	1－3	8	9	10	13	12
マジックユーザー	1－5	13	14	13	16	15
一般人	－	14	15	16	17	18
シーフ	1－4	13	14	13	16	15

						モンスター用命中判定表										
モンスターの	防御側のアーマークラス															
ヒットダイス	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	－1	－2	－3	－4	－5	－6
～1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20
2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
6	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
7	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
8	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
9	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
10－11	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
12－13	2	2	2	[illegible]	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
14－15	2	-	-	-	[illegible]	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
16－17	-	-	-	-	-	[illegible]	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
18～	-	-	-	-	-	-	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

プレイヤーズマニュアル及びダンジョンマスターズルールブック索引

P＝プレイヤーズマニュアル参照　　D＝ダンジョンマスターズルールブック参照